GAMER 领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2012.8
Vol.
47
UCG

十周年
－纪念特刊－
168页
豪华典藏

游戏议会

游戏人物性格杂谈

【热点追踪】

索尼Net Yaroze计划：当代家用机独立游戏奠基者

X720大揭密：游戏机终极形态?

Bungie神秘大作"宿命"项目详情曝光

－卷首特稿－

十年

业界领袖们的10年浮沉

特别企划

机友记

我们身边的游戏人故事

传世之书

横行霸道

GTA背后的黑色内幕



DVD热点推荐 古墓丽影 幕后探秘

本辑特别附赠 链锯甜心 炫彩绘本


PRIVATE
PROPERTY

卷首

生命的奇迹

当我们回顾人生，会发现一些意想不到的时刻决定了自己命运的走向。

2002 年 9 月的一个夜晚，我百无聊赖地坐在大学宿舍的床铺上，对着破旧的奔腾 MMX 电脑，突然想为自己找一份网上的兼职。我希望这份兼职既能赚到钱又能帮自己练习英语，于是我给某网站的游戏频道发了封邮件，求一份翻译游戏新闻的兼职。在点下发送键的那一刻，便决定了我的职业生涯。

那时我当然不知道，在 2000 多公里开外的一座南方城市里，一本围绕游戏文化的新刊物正在诞生。

大约在一年后，又是在一个夜晚，我品读着新一期的《游戏·人》，一时心血来潮，决定发一封投稿信。点下发送键的那一刻，我的人生便通过网络连向了 UCG。

《游戏·人》诞生十周年，这十年里，也许还有不少像我一样的读者，因为它而更着迷于游戏文化，并因而萌生进入游戏行业的念头。中国的游戏产业因此增添了一份力量。虽然这只是一本知名度并不高的小众向杂志，但它一直在向中国的玩家以及有志于进入游戏业的人们传播着全球的游戏文化，也许因此而入行的某些读者，未来将成为我们行业里的领军人物，永远改变中国游戏业的进程。

不经意的时刻改变着我们，也改变着世界。一些微小的事件产生了蝴蝶效应，决定了人类的历史。1925 年 10 月 22 日，希腊边防战士养的一条狗，从希腊马其顿地区误入保加利亚境内。试图将狗追回的士兵被保加利亚军队射杀，由此引发一系列的冲突，最终造成著名的巴尔干冲突，并成为第一次世界大战的导火索。2000 多年前，一颗精子从数以亿计的精子里脱颖而出，与圣母玛利亚体内的卵子结合，孕育了耶稣，彻底改变了人类历史。

所谓的蝴蝶效应，是在必然的趋势中，因为一些偶然的因素推动了事件的发生。如果没有那条希腊狗，一战仍然会开打。如果没有那颗砸中牛顿的苹果，万有引力定律仍然会被发现。但生命的偶然是不可替代的，世界上不会有第二个耶稣，即便只是普通草根蚁民也是独一无二的。

在我的游戏撰稿人生涯十周年之际，在《游戏·人》十周年制作进入尾声之时，上天给了我最大的恩赐——在我 30 岁生日的数日前，天使般可爱的儿子顺利降生。当护士从产房里将宝宝抱出来时，我体会了前所未有的兴奋。我笨手笨脚地抱着宝宝，感叹生命的奇迹，同时意识到已身为人父的自己，将从此肩负神圣的责任。

我们只是这个大千世界里最平凡的过客，没有我们地球照转，但是因为有了我们，世界的某个角落变得不同。我们中的大部分人将在平凡中度过一生，但是我们的子孙也许会在某个领域改变世界，或者我们看似平凡的工作，将产生蝴蝶效应，间接地改变了世界。每一个生命都是上天的恩赐，是在几亿分之一的几率中诞生的奇迹。因为你我的存在，世界正变得不同。

■ 星夜
■ 2012.8.24



游戏·人 第 47 辑

责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏·人》不予承担任何责任。

2. 独家授权—对《游戏·人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏·人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏·人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向《游戏·人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以《游戏·人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏·人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020 Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS









业界风云

游戏风采



光盘收录



影漫世界





文化漫谈











十年

文 Lancer 编 星夜 美编 NINA





2002 年 5 月的某个下午，山内溥把岩田聪叫进了他的办公室。老山内精神矍铄、目光炯炯，他滔滔不绝地讲述自己掌管任天堂半个多世纪来的兴衰浮沉，两个小时的面谈几乎变成这位老者的人生总结。岩田聪坐立不安，以为这是自己将被辞退之前的告别陈词。不料，山内溥说完之后将任天堂的帅印郑重交托给了岩田聪。

于是"命运的齿轮开始转动"……

数日后岩田聪出现在任天堂的 E3 展前发布会上，为 GBA 以及苦战中的 NGC 摇旗呐喊。同一天，身材肥硕的平井一夫在 E3 发布会上笑谈 PS2 的网络计划，随手就抛出数十个 PS2 独占 3A 大作……那一年，世嘉已转型为游戏软件商，微软顶替其位，延续着三足鼎立的业界形态。那一年底，微软 CEO 史蒂夫·鲍尔默邀请彼得·摩尔共进午餐。为何选择微软而非索尼？彼得·摩尔说："从世嘉到微软，这是一种精神上的承接。我喜欢为行业地位排名第二的企业工作，他们充满活力，拼命地在市场上争取荣誉，争取市场份额。"那时在他看来，游戏业的未来是索尼与微软之争，与任天堂无关。同样是在 2002 年，史蒂夫·乔布斯登上《时代》杂志封面，这被认为是苹果站上浪潮之巅的前兆。

……十年后，瘦削的平井一夫当上了索尼社长；岩田聪与当年刚就任社长一样面临任天堂的最差处境；彼得·摩尔跳槽到 EA，继续在行业第二的公司里当总裁；而苹果征服了一切，然而世间再无乔布斯……

风向转变



▲ 2005 年 9 月 16 日，岩田聪在 TGS 的基调演讲期间公开 Wii 遥控器手柄。

"在我们的竞争者中，败者总是远多于胜者。索尼虽是当今业界之霸，但这种在短期内崛起的暴发户不可能永远走运，或许明天就会轮到他们倒霉……"

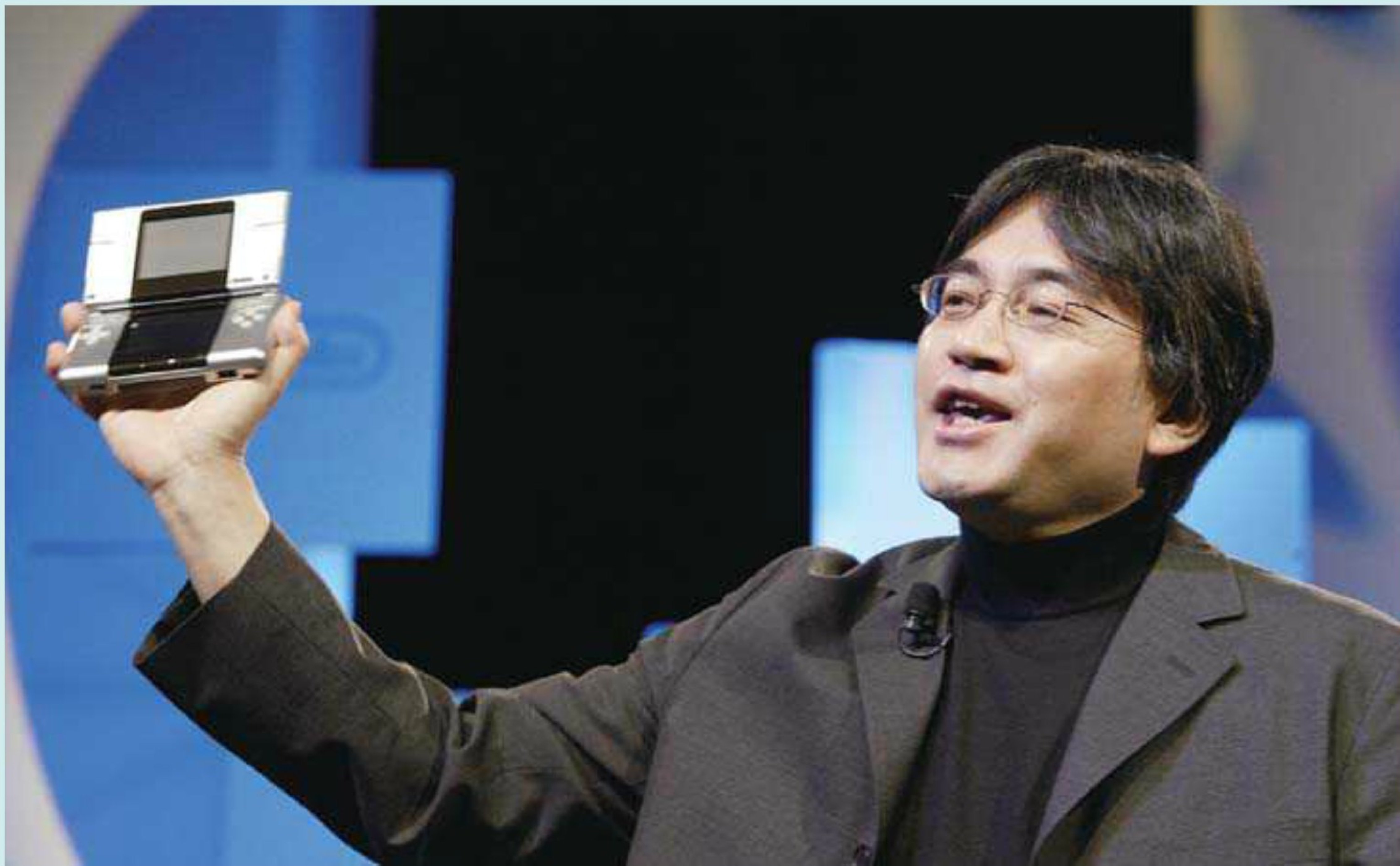
这是 2002 年 8 月，山内溥在任天堂社长交接说明会上发表的演讲。做花札起家的山内家族笃信运势论，即使是为这个家族企业带来现代化管理思维的山内溥也不例外。山内溥说"没人能逃脱运势的无常"，索尼不能，任天堂也不能。他无法确定岩田聪能在任天堂社长之位上坐多久，但是按照当时的处境，岩田聪是最合适的人选，因为他"拥有在游戏业内生存的本能"。

岩田聪的许多经营理念与山内溥如出一辙，他所信仰的"paradigm shift"理论可以说是运势论的另一种解释。所谓"paradigm shift"可翻译为"范式转变"，亦可解释为"风向转变"。岩田聪认为，娱乐行业里的风向是不断变化的，谁也无法永远把握潮流。你所追求的方向正顺应潮流，则福运难挡。任天堂也无法保证总能准确预测风向，但是可以肯定一成不变地走技术进化之路必将走向山穷水尽。岩田聪的所谓业界生存本能，就是带领任天堂不断探索新方向，研究业界发展的每一种可能性。同时为了保证在业界风向突变时能轻盈灵活地适应新潮流，岩田聪有意避免任天堂的过度扩张，一个年利润数十亿美元的公司，宁愿将上百亿美元的资金存在银行，也不拿来收购扩张，员工数量保持在区区数千人的规模。正如在 FC 巅峰期，山内溥宁愿错失商机，也要严格控制每年 FC 的游戏数量。山内溥说，游戏并非生活必需品，人们随时可以取消游戏消费。这种忧患意识一直为岩田聪所谨记。多年来，任天堂始终保持着百亿美元的现金储备，多次被投资者指责"不思进取"。而正是因为任天堂常年对现金储备的重视，使其能在无

数次的大灾大难中化险为夷。从上世纪 90 年代初世嘉在欧美的强袭，到之后 PS 的崛起，乃至微软的夹击，任天堂总是屹立不倒。

充沛的资金储备让岩田聪能够放心地进行创新摸索。岩田聪说，自己首先是一名游戏设计师，然后才是一名公司管理人员。30 多年前，他凭借自己对游戏的一腔热忱而入行，将游戏视为不务正业的父亲气得半年没和他说过话。20 多年后，岩田聪被权威杂志评为全球最具影响力 CEO 之一，被视为日本经济困境中的创新楷模。成为任天堂社长后，岩田聪亲自参与了多款游戏的开发，包括《阳光马里奥》、《银河战士 Prime》、《塞尔达传说 风之杖》等等，堪称全球大型游戏发行商中绝无仅有的、德艺双馨的领导人。当了 20 多年游戏制作人的岩田聪备受业界同行的尊敬，他谦恭有礼，举手投足间充满大将风范。在他的带领下，任天堂与第三方的关系全面修复。他拉拢 Capcom，以“五大 NGC 独占游戏”、“《生化危机》全系独占”等话题事件轰动一时；他通过掌机外交，以 GBA 为饵吸引 Square 重修旧好，《FFT》、《FFCC》等登陆任系平台；他还游说 Namco 尽弃前嫌，向 Monolith Soft 注资，共同为 NGC 打造了《霸天开拓史》等名作。

岩田聪在其继位时的新闻发布会上说，游戏产业正在误入歧途，画面的不断进化以及日益复杂的游戏将把业界带入无底深渊。任天堂今后将走简单与创新之路。NGC 是在岩田聪入职任天堂之前已有的提案，走在任天堂陌生的技术之路上，注定是一部失败的主机。看着任天堂的市场占有率从 FC 时代的 95%，减少到 N64 时的 20%，到 NGC 时只剩下 15%……岩田聪知道如果不改变方向，任天堂将在几年内被挤出市场。NDS 与 Wii 在强烈的危机感中诞生。



▲ 2004 年 5 月 11 日，岩田聪在 E3 展上公布 NDS 原型机。

任天堂的每次硬件成功都并非偶然，而是在对行业方向的深入研究与理性分析中，敏锐把握了下一轮的风向转变。FC 诞生于个人电脑走入千家万户的计算机民用化启蒙时代，GB 是在 Walkman 创造的便携娱乐潮流中，将随身音乐进化为影音互动。N64 与 NGC 是败在因循守旧，前者未能把握光碟格式新潮流，后者陷入技术进化的泥沼。NDS 的成功并非双屏幕设计之功，而是借触摸屏之东风，在掌上设备全面触屏化之前，率先尝到了触屏界面的甜头。在 2004 年之前，触摸屏还是仅存在于少数掌上电脑的新奇装置，NDS 利用罕见的触屏玩法吸引消费者争相尝试。任天堂的这次创新摸索正赶上了大势所趋的触摸屏潮流。如今触摸屏已被各类智能手机证明为掌上设备的最佳界面。Wii 的体感操作理念是由岩田聪亲自提出，他亲自披挂上阵，监督 Wii 的硬件研发。这次他再度把握了时代脉搏，体感正在成为客厅娱乐的主要界面。微软以 Kinect 推动全体感操作的同时，传说中的苹果 iTV 可能也将以体感操作为主，随着智能电视时代的到来，体感或将成为未来电视机的标准操作界面，正如触屏之于掌上设备。

逢会必跌

任天堂在不断寻找蓝海，但并非每一片蓝色海域都那么清澈动人。任天堂是一家保守与激进并存的奇迹之厂，一方面他总是坚持落后过时的技术标准，另一方面他又在摸索超前的技术领域。保守与超前的神奇融合，构成了任天堂的硬件特征。Virtual Boy 用落后的技术标准驱动超前的 3D 成像，N64 用落后的卡带媒介支撑当时最先进的 3D 图像处理性能，他们的失败并非落后的技术追不上超前的理念，而是走错了技术方向。NDS 同样以落后的图像处理技术驱动尚未普及的触屏界面，结果成为史上最畅销主机。3DS 又是落后的处理器与超前的裸眼 3D 屏幕组合，任天堂与日本消费电子行业的多数厂商一样，以为 3D 将成为未来的屏幕标准，裸眼 3D 将像触摸屏一样成为掌上设备的下一轮进化方向。但正在普及的是视觉效果更华丽的视网膜屏幕，走错路的 3DS 注定命运多舛。

2011 年后，任天堂的股价“逢会必跌”——每次召开新闻发布会，无论是公布新产品还是财报，总是会引发又一轮的股票抛售。任天堂的股价从 2007 年的 7 万多日元跌落至 1 万日元，跌回岩田聪继任社长之时。十年浮沉如南柯一梦，梦醒时分，岩田聪又回到原点。此时他所面临的处境，与十年前是如此相似：同样的股价、同样的亏损、以及投资者们要求他下台的相同呼声……对这一切，岩田聪泰然处之，他主动将自己的年薪减少一半，在投资者大会上诚实地表示 3DS 在欧美处境堪忧。创新意味着风险，它能带来超乎想像的回报，也有可能一夜之间将你打回原型。但岩田聪相信，他能将任天堂带向顶峰，就能再一次步入云端。与十年前相比，今天的任天堂拥有的是更雄厚的资金储备，以及更忠诚的第三方支持。

“是否最早投入次世代根本不重要，我们之所以相信现在是推出 Wii U 的良机，是因为它对世界将极为重要。”——这是岩田聪最近接受 Gamasutra 网站采访时的大胆发言，霸气的姿态完全不似其一贯的谦恭态度，足见其对 Wii U 的强烈自信。业界对 Wii U 的担忧主要有三点：其一是双屏幕的家用机游戏将提高游戏的复杂度，与任天堂一向追求的简单直观背道而驰，无法为轻度玩家所接受；其二是平板电脑式手柄将导致成本飙升，性能不占优势的 Wii U 售价可能会大大高于 PS3/X360；其三是任天堂缺乏高清游戏开发经验，Wii U 的第一方游戏阵容可能无法像 Wii 一样强盛。目前欧美业界普遍唱衰 Wii U，EA、Activision 等主力大厂并未公布 Wii U



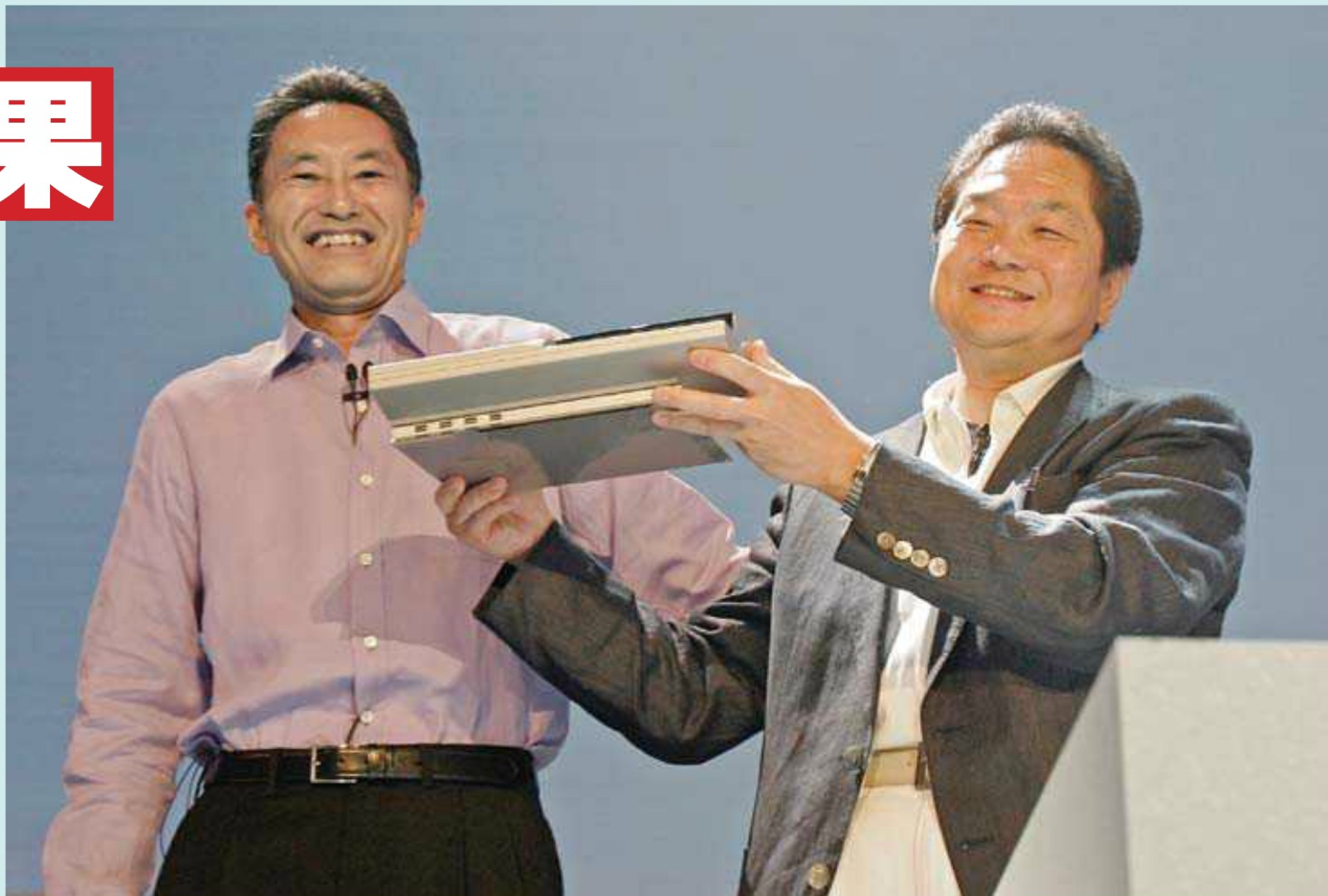
的任何原创新作计划，育碧因为有 7 款 Wii U 游戏同时开发中而遭到投资者抗议，创始人 Yves Guillemot 不得不出面表示“育碧对 Wii U 的投资其实并不大，多数是投资不到 100 万欧元的移植游戏”……至于与任天堂关系亲密的日厂们，则因自身高清游戏开发实力孱弱，至今对 Wii U 亦无实质性支持计划公开。距离 Wii U 首发不到 4 个月，迄今没有一款有号召力的第三方独占大作登陆 Wii U，哪怕是可聊以慰藉的雾件也看不到，岩田聪的信心究竟从何而来?

每一个新生事物在成为主流之前总被视为异类。岩田聪相信，平板与电视的互动将会是未来客厅娱乐的主流。今年 E3 展上微软 SmartGlass 的公布更让他坚信任天堂对未来的判断。E3 展期间，岩田聪对英国《电讯报》说：“上次我们公布了体感操作之后，其他公司用了 3 年才跟上，这次只用了一年，这恰恰证明了我们的提案有多大的潜力。”

不止是微软，苹果与谷歌据称也有可能将平板电脑变成智能电视的控制器，娱乐内容在电视大屏幕与平板小屏幕之间的无缝切换确有其诱人之处。当你用 Wii U 的平板控制器浏览网页，看到一个有趣的视频时，只要往电视屏幕的方向一划，影像就立即呈现在电视屏幕上，并用家庭音响播放声音。如果你的家人要看电视，你可以将自己在看的影像、玩的游戏随时装回手柄屏幕里，每个家庭成员各取所需、各得其乐。岩田聪相信智能电视的普及将会是一个漫长的过程，刚刚拥有高清电视的家庭 5 年内不会换电视，在智能电视普及之前，游戏机是享受这种无缝化家庭娱乐的首选，正如智能手机普及之前，NDS 是触屏游戏的首选。如果 Wii U 的目的是创造客厅娱乐新潮流，非游戏应用将会提升到前所未有的高度，即使其初期游戏阵容不足，也可通过类似于平板电脑的功能吸引其他非游戏用户。Wii U 的网页浏览、视频点播等功能非常值得期待，可在触摸屏上浏览视频网站、选择节目，然后即刻切换到电视上观赏，便利度远远超过 PS3/X360。不过任天堂的网络实力令人担忧，在用户体验、节目供应等方面难以给人信心，网络实力的欠缺将在今后长期成为任天堂的短板。

智能手机正持续深入地改变人们的移动娱乐生活方式，受其影响，掌机市场规模预计将持续萎缩。NDS 的美好时代再也找不回来，电子游戏产业的未来将取决于电视游戏。任天堂的健康形象与 Wii U 的双屏概念可能会获得一些家长的青睐（不用再与孩子抢电视），家庭与低龄用户仍将是任天堂的立足之本。但在娱乐设备全面网络化、智能化的新时代，技术实力日益成为决定性因素，从不以技术见长的任天堂恐怕难以成为行业主流。GB 之父横井军平曾提出“枯萎技术的水平思考”，并被岩田聪奉若经典。然而用新思维包装枯萎技术，并谋求暴利的时代已经结束，即便是苹果的产品也要讲究性价比。3DS 的亏本卖主机只是一个开始，今后任天堂的硬件暴利都将难以重现。目前岩田聪的首要目标是止损，“我将努力确保上财年成为任天堂的最后一次亏损！”——这是岩田聪对任天堂所有股东们的承诺。

索尼的恶果



▲平井一夫陪伴久多良木健公开 PS3 的经典时刻。

2002 年，岩田聪率领任天堂全面修复第三方关系之时，久多良木健正投身于毕生最大的梦想：他要打造一枚驱动数字化未来的芯片，这枚芯片将会是网络世界的细胞，索尼要靠这枚芯片实现十年来的网络之梦——为了打造这枚名为 CELL 的芯片，久多良木健忽略了 SCE 的日常业务，疏远了与第三方的关系。Rockstar 有意为 PS3 优先提供《GTAIV》的限期独占权，只要索尼给予一定的权利金优惠，PS3 即可独占《GTAIV》6 ~ 12 个月，SCEA 方面心动不已，但涉及权利金条件的重大事宜需由久多良木健签字同意方可生效。发往 SCEI 的文件迟迟未见回复，最终《GTAIV》变成跨平台游戏，微软以数千万美元买走了独占资料片；育碧也曾将《刺客信条》的独占权摆到 SCEA 面前，但同样因为等不到久多良木健的签名而变为跨平台……时任 SCEA 总裁的平井一夫目睹了这一切的发生，他对 SCEI 的集权化管理深感无奈。后来平井一夫继任 SCEI 社长之位，他首先进行了机构改革，为 SCEA、SCEE 和 SCEJ 赋予了独立管理权，被卸下束缚的 SCEA 很快爆发出惊人实力，高水准第一方大作与第三方独占内容接踵而至。

平井一夫并非创新者，大多数时候，他只是沿着前人踏出的道路前进。循规蹈矩是他的天性使然。他每天早上准时起床，花一个小时上网与做早餐，另一个小时用于洗漱和整理着装。他永远将车停在 SCEA 总部的同一个车位，在办公室里保持着永远不变的工作习惯。平井一夫掌管 SCEA 十年，PS 与 PS2 依照 SCEI 总部的指挥顺调发展，北美业务所占比例逐年提高，但并无大突破。而久多良木健虽专制，但他是真正的开拓型领袖，在某些方面与乔布斯相似，能以非凡之魄力与决断力推动改革。2002 年，久多良木健筹谋多年的网络计划终于在 PS2 上启动，当时规划的功能包括在线视频点播、即时通信、视频通信等。那时的索尼一呼百应，《最终幻想 XI》、《生化危机 逃出生天》、《海豹突击队》等网络大作陆续登场。如果久多良木健在这条网络之路上加快步伐，也许不会有 Xbox LIVE 后来居上的结果，也许索尼在这网络时代里不会步履蹒跚。但久多良木健将他的网络之梦转向 CELL，PS2 网络服务自上线后便撒手不管，索尼第一方有气无力的宣传推广力度令第三方大失所望。与 Xbox LIVE 不同，索尼并未给 PS2 建设庞大的服务器集群，第三方需要为自己的游戏架设服务器。虽然第三方因而无需向索尼缴纳网络收入分成，但在用户稀少的网络服务发展初期，网络基础设施上的投入往往远高于游戏运营收入。此外索尼并未对 PS2 网络服务持续进行优化改良，糟糕的用户体验让玩家失去了兴趣。索尼用美好的蓝图引诱第三方为 PS2 开发网游，当第三方投入资金热火朝天地开发 PS2 网游，索尼却没有投入应有的资源，为他们提供可靠的网络平台，吸引足够多的玩家。Square、Capcom 等的 PS2 网游投入大多血本无归。这是一种漠视第三方利益的行为，加剧了 PS2 时代第三方的叛逃，也为日后 PSN 的发展种下恶果。

产品发售前吹得天花乱坠，发售后便放任自流，这是索尼积弊已久的恶习。数字时代的产品往往是互相关联的产品体系，而非单一个体，需要在产品发售后持续投入，建立成一个不断发展的平台。索尼进入游戏业十余年，喊了十几年的数字化口号，却改不了电器厂的本性，一款产品发售后便立即转战下一款产品。久多良木健知道未来是网络的世界，但他用硬件的思维经营他的网络计划，忽略了网络服务需要持续改进积累的事实。出生后即遭冷落的 PS2 网络服务并未给

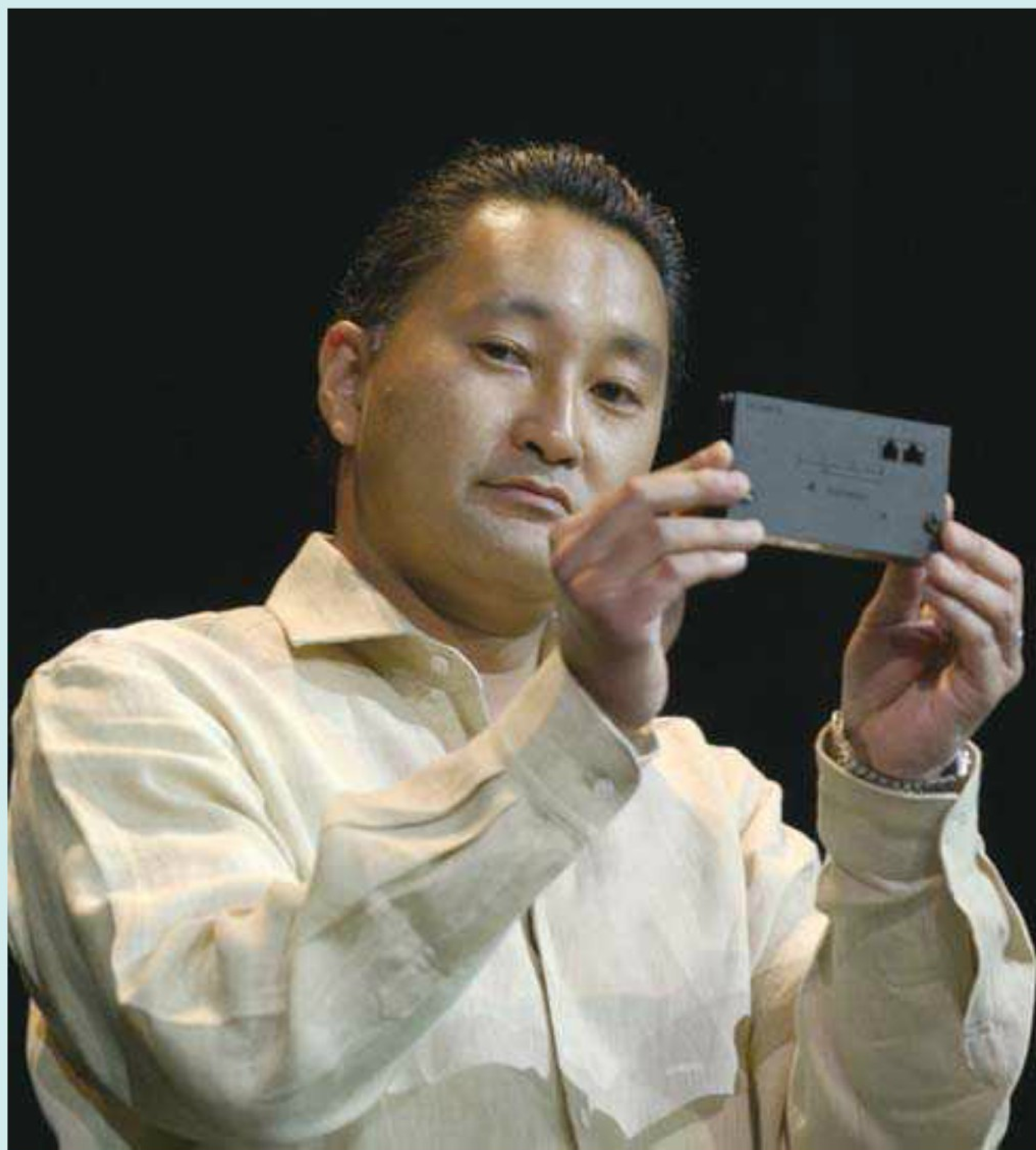
日后的 PSN 留下任何遗产。

PS2 网络服务上线后，久多良木健的研发团队马上转向 PSP。“21 世纪的 Walkman”、“决定未来掌上娱乐的 UMD”……又一轮天花乱坠的概念宣传之后，PSP 满载着人们打破任天堂掌机垄断的希望上市，第三方给予充分支持，而索尼却在 PSP 发售后再次撒手，广告预算捉襟见肘、第一方游戏几乎陷于停滞。此时久多良木健正在将全部精英力量集结于 PS3。

PS3 集久多良木健梦想之大成，如果他继续担任 SCE 社长，也许会不遗余力地将全部资源用于改进 PS3 的用户体验,强化 PSN 网络服务。但数千亿日元的亏损剥夺了继续为理想而战的机会，而数次被置身困境的第三方也不愿再为 PS3 肝脑涂地，转而投靠更慷慨的微软与任天堂。久多良木健用硬件思维打造 PS3 的结果是过于注重核心技术，太多的资金浪费于芯片研发。殊不知当今消费电子业早已不是所谓核心技术定胜负的时代，芯片业竞争激烈、利润微薄，产品整合能力更加重要。微软与苹果都选择了现成的成熟技术，索尼却屡次妄图另辟蹊径，以独有技术标准征服世界，结果只能被世界征服，自己伤得体无完肤。

2002 年，SCE 为索尼集团贡献了 60% 以上的利润,《日本品牌 2003》的调查结果显示 29 岁以下男性消费者中 SCEI 的品牌认可度竟超越索尼。SCE 的丰厚利润助索尼度过了 SONY SHOCK 的危机。到 2007 年，SCE 却成为索尼集团最大的负担，以 2000 多亿日元的净亏损将原本有望盈利的索尼集团拖入常年赤字的深渊。索尼需要一个更具软件思维的领导者收拾烂摊子，平井一夫是最佳人选。

从 2002 到 2006 年，平井一夫总是以配角身分陪伴久多良木健出现在 E3 的演讲台上，满脸堆笑地营造欢乐氛围。当他终于摆脱了久多良木健的控制,他毫不手软地清除了久多时代的“余毒”，他卖掉了久多良木健最心爱的 CELL 事业，撤换了 SCEI 的最高管理层，削弱了硬件工程师们的权利，让游戏开发者介入硬件研发过程。在平井一夫新体制中诞生的 PSV，是一部充分满足游戏开发者愿望的主机，从便利的游戏开发环境，到众望所归的双摇杆设计，都让开发者赞不绝口。惟一遗憾的是它生不逢时，正赶上了掌机行业的大萧条。PSV 尚未发售，平井一夫已被调离 SCE，掌管索尼集团。继任者 Andrew House 的首要目标是尽快扭亏为盈，而当前 PS3 业务已经在盈利，若要提升 PSV 市场份额，需要先进行战略性投资，盈利的日程表将会推后。为尽快交出一份理想的财报，只有暂时搁置 PSV，SCE 第一方的精英力量仍然被集中在 PS3 游戏项目上，PSV 只能偶尔分到几个二线跨平台游戏。



▲ 2002 年 5 月 21 日，当时还很肥胖的平井一夫在 E3 发布会上解说 PS2 的网络适配器。

从 2008 年金融危机开始，索尼集团连续四年赤字，2012 年财年的盈利计划也岌岌可危，首个财季便以 246 亿日元的净亏损让所有分析家大失所望。面对无休止的亏损，不仅 PSV 的盈利计划无法实施，PS4 的上市日程恐怕也要进一步推后。当前的 SCE 绝无足够资本投放新一代主机,若强行上马,只会落得与PSV相同的下场，甚至亏得更惨。而 PS4 的上市时间若比 X720 晚太多，市场被抢占，索尼与微软之间的市场份额差距将进一步扩大，今后恐翻身无望。欠缺创新力的平井一夫必须以创新思维迎战次世代，打破固有的技术蓝图，以硬件的低成本为前提，避免再度陷入高规格、高成本的泥沼。最近索尼收购云游戏公司 Gaikai，应与其次世代部署有关，PS4 必然在一定程度上应用云游戏技术。鉴于 PSN 平庸的网络服务质量，索尼还要大量借助外援发展其网络计划。EA、Valve 等大力发展自营网络服务的第三方近年来与索尼关系亲密，Valve 因 Xbox LIVE 不支持 Steam 而与微软翻脸,其创始人 Gabe Newell 盛赞 PSN 的开放性。若与这些第三方结成网络联盟，PSN 反超 Xbox LIVE 不无可能。Xbox LIVE 的许多霸道条款早已让第三方愤愤不平，让第三方参与到自己的网络利益链，牺牲网络统治权而换取第三方的支持，可成为索尼分化微软阵营的重要手段。

西进东退

如果下一轮主机战争将以技术论输赢，那么索尼与任天堂都将力不从心，胜者将来自西方。

在游戏产业里，每一个十年就会出现一个新霸者，带领业界创造新局面。上世纪 70 年代雅达利创造了游戏业；80 年代任天堂建立了围绕权利金的现代游戏产业新秩序，打造了庞大的产业链；90 年代索尼将游戏业带向追求视觉享受的多媒体新时代；21 世纪的第一个十年，微软参入游戏业，虽然未能与任天堂和索尼一样称霸业界，但是它带领业界进入网络时代，并带领欧美厂商推翻日本人对游戏产业的统治。

2002 年底，彼得・摩尔决定加盟微软时，X360 研发工作正式启动。正如彼得・摩尔所说，市场占有率排第二的微软积极而充满活力，与世嘉不同的是，微软似乎有花不完的钱，有足够的资本让彼得・摩尔展开银弹攻势。与此同时，微软大规模投入于 Xbox LIVE 的基础建设。几年内投入了 10 亿美元，在伦敦、西雅图和东京建造了三座大型网络数据中心，数据吞吐能力超过 Microsoft.com。巨大的投入、可靠的网络服务，给第三方足够的信心。虽然 Xbox 最终销量不到 PS2 五分之一，Xbox LIVE 的活跃用户数量却超过 PS2 网络服务。

微软最精明的是选择 IBM 为其提供芯片，享用了索尼与 IBM 及东芝合作研发的部分芯片技术。当时索尼 / 东芝 /IBM 合作研发的 CELL 已投入数亿美元，IBM 为了抓住微软这个大客



■彼得・摩尔还曾在《南方公园》里客串了一把。

户，将研发 CELL 所积累的现成技术用于开发 X360 的处理器，而且微软选择了更简单、更主流的处理器架构。在最后阶段，结构复杂的 CELL 遇上了瓶颈，研发进度推后了半年，而 X360 在 2005 年 11 月按期上市。微软获得了一年的领先优势，并以其更简单明了的硬件环境让开发者能更有效发挥硬件效能，成为 X360 获胜的关键。CPU 生产的良品率太低是 X360 与 PS3 研发后期碰到的共同问题，彼得・摩尔接受了较低的良品率指标，他坚信 2005 年圣诞商季上市比一切都重要，当时其上司罗比・巴赫也作出了相同的判断。结果这为日后的三红危机埋下了隐患。

X360 总设计师 J Allard 曾说，用 X360 推翻索尼是彼得・摩尔的"个人之战"。当年 DC 惨败于 PS2，世嘉发表了退出家用机硬件市场的声明，彼得・摩尔不得不遵照日本总部的旨意，忍痛炒掉了 52 名职员。多年后，摩尔说："那次的伤，我到现在都没痊愈。"2004 年 9 月，彼得・摩尔在丘吉尔的巨大画像前向 Xbox 团队发誓"我们绝不会成为 DC"。为打败索尼，一雪前耻，彼得・摩尔释放了自己的全部能量，从 X360 的广告营销，到跑遍全世界游说第三方，彼得・摩尔将 X360 的声势做到了极致。2004 年 E3 展他掀开右胳膊秀《光环 2》发售日，2006 年 E3 展他掀开左胳膊秀《GTAIV》。他目标明确，招招直指索尼命根。他知道游戏开发难度高是 PS3 最大的缺陷之一，所以他提出一种新型的合作方式：让第三方优先开发 X360 版，对于部分重点游戏，即使两个版本同日发售，只要 X360 版画面明显强于 PS3 版，即可获得微软一定幅度的优惠条件。某 SCE 高层曾愤愤不平地控诉："微软故意让开发商制造 PS3 性能不足的假象。"个中实情外人不得而知，但 X360 版由主力团队开发，PS3 版却交给单独小团队移植的现象确实普遍存在。此外，彼得・摩尔将第三方争夺战进一步细化，从过去的争夺游戏独占权发展到争夺独占 DLC、独占 beta 测试、乃至独占角色、独占关卡……尽一切所能让 X360 成为玩家的优先选择。

2007 年 7 月，彼得・摩尔最后一次主持微软的 E3 展前发布会，他在公布《光环 3》时一语双关地说："我们将确保战斗已经结束！"此时 X360 已率先突破千万销量，X360 成为第三方首选平台已是既成事实。但 X360 为实现时间优势而忽略良品率指标的急功近利心态也招致报应——三红危机造成了 11 亿美元以上的损失，并对 Xbox 的品牌形象造成长期的负面影响。这一财年微软娱乐设备部亏损额高达 18.9 亿美元，微软用惨烈的损失换来了小小的领先优势。E3 展数日之后，彼得・摩尔宣布辞职，并加入 EA。也许彼得・摩尔是为了三红而引咎辞职，也许真如他所言是怀念旧金山湾区，又或者摩尔认为击败索尼的心愿已完成。

接替彼得・摩尔的唐・马特里克踏着前人的道路，将《FFXII》、《铁拳 6》、《MGS》等一并拿下，X360 的第三方游戏阵容得以圆满。同时马特里克果断转移目标，将任天堂视为最大假想敌，向体感技术发力，利用微软对动作捕捉技术数十年的研究，成功开发了 Kinect，让 X360 之战转入下半场，生命周期延长至 10 年。



全面战争

马特里克继任微软互动娱乐部副总裁之位后，游戏产业的外围环境开始发生激烈变化，微软 Xbox 事业被赋予了新的使命。2010 年 5 月，微软娱乐设备部副总裁罗比・巴赫以及 J Allard 同时离职的消息震惊业界，知情人士普遍认为，这两位总裁级人物的离去是为微软智能手机事业的惨败担责。iOS 与 Android 势不可挡地鲸吞市场份额，Windows Phone 毫无还击之力。而且苹果的魔爪开始伸向客厅，先头军便是 Apple TV 机顶盒。于是在脚踩 PS3、拳踢 Wii 之后，X360 又成为微软抵御苹果的防线。2010 年后，微软每一年的 E3 展前发布会都将重点放在 X360 的多媒体娱乐。马特里克本人也从互动娱乐部副总裁晋升为总裁，承接了罗比・巴赫与 J Allard 的部分职权，包括音乐、视频与手机娱乐业务，标志着微软的消费电子战略中将游戏事业摆在了更高的位置。



E3 2012，微软公布 SmartGlass 计划，手机、平板与家用机游戏的完美融合进入倒计时。微软已为未来智能电视之战做足准备。同时经历了几年来连番的人事地震之后，微软娱乐设备部的硬件研发实力似乎已有长足的发展。Surface 平板电脑有望成为继 Xbox 之后，微软最成功的硬件产品。反观苹果，自乔帮主驾鹤西去，苹果的创新脚步也仿佛戛然而止。根据传闻，iPhone5 与 iPad Mini 并无明显创新。正如岩田聪所言，娱乐业的风向在不断转变，消费电子业亦如此。从 iPhone 发售之日起，苹果度过了 5 年巅峰期，成为全球最成功的企业。苹果也知道大众娱乐需求多变的道理，因而准备了 700 多亿美元现金，可应对业界的结构性变化。在消费电子全面融合的今天，各行各业的巨头们都在全力角逐智能时代，游戏产业正在与更广阔的外围行业交叉，在遭遇更多对手的同时，也将迎来更多的潜在用户。行文至此，不能免俗地用狄更斯的一句名言收尾："这是最好的时代，也是最坏的时代……"

文 Delphi、Drow 编 星夜 美编 NINA

SANTA MONICA studio

无战神，亦传奇

——圣莫尼卡工作室的副业

身材敦实、肤色黝黑，身高不到一米七的 Aaron Kaufman 是天生的社区经理，在他的职业生涯中，先后担任 EA 的“《命令与征服》系列”以及 THQ 的《终极格斗冠军赛》和《职业摔角大联盟》的社区经理，无论是面对铁杆玩家，还是苛刻的媒体，他总能够游刃有余的履行自己的职责。在今年初离开 THQ 后，绰号 Apoc 的 Aaron Kaufman 希望让自己的职业生涯能够更上一层楼，留在洛杉矶，继续担任某个著名游戏系列的社区经理，“这样的选择并不多，而我幸运的收获了其中的最佳机会。”他加盟了索尼麾下的圣莫尼卡工作室，担任游戏产业最大的雄性图腾“《战神》系列”的社区经理。工作第一天，他就对自己的新东家产生了新的认识，“我在这里看到了很多有趣的项目，不像《战神》（的规模）那么大，但同样令人印象深刻。”没错，“《战神》系列”让圣莫尼卡工作室实现了从优秀到卓越的进化，但与此同时，这个总是在制造惊喜的开发团队，从来不只是一家“《战神》公司”。

在 SCE 的组织架构中，圣莫尼卡工作室、SCE 伦敦工作室和 Japan Studios，不但具备同时开发 4 ~ 6 款游戏作品的能力，横跨主机和掌机多个平台，而且还肩负着联络、协助第二方游戏开发者，提供技术支持的重要职责。比如，SCEE 推出了 xdev 计划，帮助第二方和独立游戏开发者，制作、代理发行他们手中优秀的游戏作品。即便是在本世代显得碌碌无为的 SCEJ，也有类似的“Playstation Camp”计划，通过 Japan Studios 培养、挖掘有潜力的年轻游戏制作人，为他们提供资金和技术支持，诞生了一系列充满创意的成功作品，比如《东京丛林》、《战鼓啪嗒砰》、《勇者别嚣张》等。作为 SCEA 在北美地区的王牌干将，圣莫尼卡工作室几乎包揽了大部分同第二方游戏开发者合作的任务，简单地讲，他们的工作就是将这些魔鬼般的创意，用自己深厚的经验和强悍的技术，打造成能够取得市场成功的商业游戏。

纵观近年来的表现，圣莫尼卡工作室的工作堪称硕果累累，最具代表性的例子，就是协助华人游戏设计师陈星汉和他的 Thatgamecompany 连战连捷，在 PS3 平台上陆续推出了三款备受业界和玩家好评的创意作《流》、《花》以及打破 PSN 游戏销售记录的《行》。如果没有圣莫尼卡工作室的鼎力支持和技术贡献，就没有 Thatgamecompany 的脱颖而出，陈星汉本人天马行空般的创意也可能会打上折扣。除此之外，Q-Games 大获成功的“《像素垃圾》系列”、波兰 Plastic 小组打造的充满艺术气息，不同于传统游戏类型的《影中漫步》、《曼陀罗》，Queasy Games 别具一格的音乐游戏，以及如今备受玩家期待的《PS 全明星大乱斗》、《黑白世界》（The Unfinished Swan），甚至还有开发工作一度陷入困境的《最后的守护者》，无一不是在圣莫尼卡工作室的庇护下，羽翼逐渐丰满，最终展翅高飞，在 Playstation 平台上大放异彩。


■圣莫尼卡工作室的前台。


■圣莫尼卡工作室的奖杯区。


■圣莫尼卡工作室的办公区。


■圣莫尼卡工作室的远程视频会议室，用来同在其他地区的第二方开发商联络。

斯巴达战士

圣莫尼卡工作室位于洛杉矶机场以北三公里外的一座商务园区，这里还曾经是顽皮狗、Thatgamecompany 等知名游戏公司的办公地点，除了技术和人力支持外，他们还会为一些创业团队提供办公场地，比如最新入住的《PS 全明星大乱斗》的开发商 Superbot Entertainment。在过去 13 年间，圣莫尼卡工作室伴随着 Playstation 的发展而壮大，它战胜了主机更新换代以及内部组织规模跃迁带来的种种挑战，培养了 David Jaffe、Cory Barlog、Stig Asmussen 等风头正劲的明星制作人，并创造了游戏产业真正的雄性图腾：战神奎托斯。如今，圣莫尼卡的传奇火种依然经久不熄，虽然本文将主要聚焦这家工作室的非《战神》开发团队，但在我们的故事开篇，首先要回答两个与《战神》相关的问题：为什么该系列每作都要更换一位游戏制作人？另一个问题是，如何提升那些并未参与《战神》游戏开发员工的士气，要知道，再没有比参与这款美式动作游戏巅峰作的开发更令人感到兴奋的工作了。



▲虽然离开了索尼，但 David Jaffe 依然乐于出席圣莫尼卡举办的各类活动。

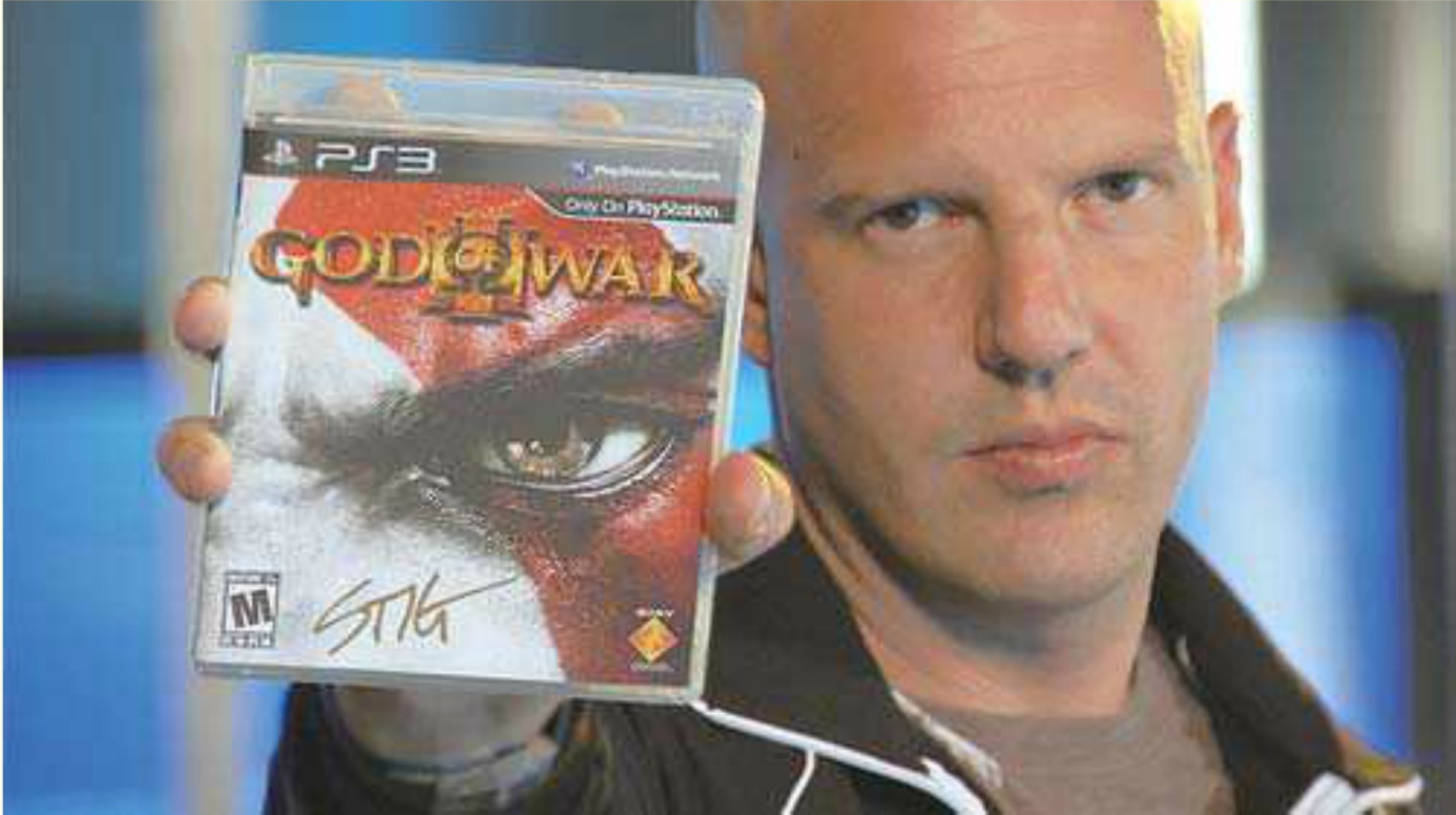
“战神之父”David Jaffe 在《战神》发售的一年后，离开了圣莫尼卡工作室，《战神 II》制作人 Cory Barlog 也在《战神 III》项目正式启动前突然离职，甚至一度造成了制作团队的混乱。虽然部分玩家对《战神 III》的结局有些许不满，但毋庸置疑的是，Stig Asmussen 打造的《战神 III》足以位列最佳 PS3 游戏名单靠前的位置。有趣的是，“《战神》系列”在 PSP 上的两作，依然是由两位不同的制作人操刀，Ready at Dawn 的联合创始人 Ru Weerasuriya 以及设计主管 Dana Jan。对于这个现象，外界时常解读为“为《战神》系列注入新鲜元素”，向来快人快语的 David Jaffe 否定了这一说法，“我没有听说过这样的规矩，如果我不离开，肯定会继续开发《战神 II》，Cory Barlog 也会担任《战神 III》的制作人，现实是，不管由谁来接棒，他们都非常漂亮地完成了自己的工作。”

David Jaffe 和 Cory Barlog 先后离开圣莫尼卡，都是走上了一条个人创业的道路。Stig Asmussen 目前依然是圣莫尼卡工作室的核心开发者，之所以将《战神 超凡》的开发重任交给昔日《战神 III》的设计主管 Todd Papy，是因为他正在秘密从事一款全新作品的研发，有传闻本作将会是下一代 Playstation 的首发游戏，David Jaffe 透露它是一个“非常酷的项目”。不可否认的是，圣莫尼卡工作室的人员流动频率颇高，参与《战神》这样的顶尖大作开发的履历，让员工们成为各大游戏公司争抢的对象，很多离开圣莫尼卡制作组的普通设计师，摇身一变，就会在中小游戏公司内担任要职。曾参与《战神 1》制作的老员工已经寥寥无几，公司的技术主管 Tim Moss 和首席程序员 Vassily Filippov 是少数几位经历了《战神》三代作品开发的高层成员。虽然不时失血，但是圣莫尼卡自身的造血机能更为强大，这家传奇工作室除了不断奉上优秀的作品，还为整个游戏产业输送了大批出众的人才。

由于加州不允许在合同中加入竞业禁止的条款，造成当地游戏业人员流动非常频繁，在圣莫尼卡工作室担任中层职位的员工，往往具备独当一面的能力，是很多游戏公司争先挖角的目标，而他们也可以获得更高的职位以及更丰厚的回报。最近发生的一个标志性事件是，2006 年接替升任 SCEA 高管的 Alan Becker，出任圣莫尼卡工作室第二任主管的 John Hight，可谓是圣莫尼卡在 PS3 时代纵横捭阖的重要功臣，他令人意外地接受了暴雪公司的邀请，出任游戏开发部门的主要负责人一职。为了应付上述诸多挑战，圣莫尼卡工作室也采取了一些对策，比如为员工提供相对清晰的职业晋升路径，工龄达到一定年限的成员，可以挑选新的工作岗位，对于那些渴望独立创业的员工，SCEA 和圣莫尼卡工作室会提供不同程度的帮助，甚至双方达成游戏代理协议。

与部分员工来自圣莫尼卡的 Ready at Dawn 的合作就堪称典范，PSP 游戏《战神 奥林匹斯之链》和《战神 斯巴达之魂》销量轻松突破百万套，Ready at Dawn 的创始人 Ru Weerasuriya 由衷地说道：“最棒的事情是，我们双方彼此了解和信任，在一起工作很开心，对于由他们创造的这一伟大系列，我们保持高度敬意。”圣莫尼卡工作室拥有 SCEA 旗下最大的游戏测试实验室，以及被称为 PS 博物馆的游戏数据库，容纳有 2000 款以上的 PS 系游戏作品，此外，他们还有 6 个可以独立运作的音效制作部门。在员工娱乐区，除了琳琅满目的食品、饮料供应，还有街机台、各类游戏机、乒乓球和弹珠台，休息室配备顶尖的音响设备，以及数量惊人的音乐库收藏。圣莫尼卡的正式员工除了享有一年 10 个时段以上的带薪休假期，还可以免费接受牙医服务，雇员援助计划，开发技能培训等。

如果说人员流动是游戏产业的普遍现



▲《战神 III》制作人 Stig Asmussen 的下一款作品会是什么？



▲ Todd Papy 已经做好了接棒“《战神》系列”开发的准备。

象，那么，圣莫尼卡工作室还有一些“幸福的烦恼”。首当其冲的便是“资源分配”的矛盾，《战神》系列”作为工作室的重中之重，自然在政策和资源方面会得到优先照顾，而本土化、PSP 游戏制作等部门或多或少会受到一些冷落。参与《战神》项目，不仅奖金丰厚，也可以极大地提升自己职业生涯的成色，圣莫尼卡其他部门的不少员工，都会申请加入战神组，而战神组的风光无限，在某种程度上削弱了圣莫尼卡工作室其它部门的工作动力。公司首任主管 Alan Becker 并不讳言这一现象，但他认为公司“撑破天花板”的开发文化有力地稀释了这一矛盾，“不只是开发卖座的游戏，更重要的是不断的自我挑战，真正在技术和内容上超越（上一部作品），这是公司各个部门矢志不渝的目标……不仅是《战神》组的成员，我们所有员工都是无所畏惧的斯巴达战士。”

在 SCE 旗下的众多游戏制作组中，拥有图像技术精英团队 Ice Team 的顽皮狗，在画面和视觉特效方面拥有得天独厚的优势，而圣莫尼卡工作室同样有技压群雄的专长。由于长期从事各类游戏的一线开发工作，让他们积累了深厚的经验，很多新技术在投入到《战神》系列”之前，可以在其他游戏中率先“练兵”。上述工作又时常给他们带来新的灵感，有助于“《战神》系列”的发展与创新。比如在同 Superbot Entertainment 一道开发《PS 全明星大乱斗》的过程中，游戏的动态场景设定也影响了《战神 超凡》的多人游戏设计风格，比如在一个多人场景中，独眼巨人波吕斐摩斯将成为图中的背景 Boss，它会不断地攻击玩家扮演的角色，对多人游戏的战斗施加实质性的影响。玩家通过杀敌能够不断积攒“众神的恩宠”，最后获得“奥林匹斯长矛”，这是唯一可以干掉波吕斐摩斯的武器。

圣莫尼卡圈子



▲ Ready at Dawn 的三位创始人，中间是 Didier Malenfant

无论是独立游戏开发者，还是第二方游戏开发者，往往在技术力上存在着明显的缺陷，简单的讲，他们无力或者需要花费漫长的制作周期，才能实现从创意到游戏成品的过渡。圣莫尼卡工作室的主要任务，就是帮助他们弥补缺陷，用最高效、合理的方式从事游戏研发工作。听上去，这就是强弱或者强强联合，大家各有分工的打造同一款游戏，但实际操作起来却远没有这么简单。两个制作团队，理念不同，开发哲学不同，甚至员工的性格和思维模式都千差万别。很多时候，1+1 的结果甚至会小于 1，一个团队内部都会有冲突和矛盾，甚至游戏开发几度延期，更何况是两个团队“摸着石头过河”了。在圣莫尼卡工作室众多的合作者中，既有充满艺术家气质，在很多环节上坚持己见的团队，还有本身技术实力出众，开发哲学与众不同的新锐制作组，也有拥有奇思妙想，但技术功底明显不足的创业公司，和他们打交道的难度，不亚于制作一款《战神》游戏。

相对而言，与“Santa Monica Circle”的团队合作就显得顺畅得多，所谓圣莫尼卡圈子，是指该游戏公司的核心成员大都是圣莫尼卡的前员工，比如在 PSP 游戏开发领域大放异彩的 Ready at Dawn，以及和 SCEA 合作资格最老的第二方 Incognito Entertainment。由于对方很多成员都有过在圣莫尼卡工作过的经历，开发理念相近，充分信赖，尤为难得的是，双方在开发过程中，早已建立了良好的默契感。2003 年，Ready at Dawn 在加州尔湾市建立，主要成员是顽皮狗的前员工 Didier Malenfant，以及多位来自圣莫尼卡和暴雪公司的好友。凭借这些关系，他们很快获得了与 SCEA 的合作机会。SCEA 为他们免费提供了



30 台 PSP 开发机，并让 Ready at Dawn 和圣莫尼卡工作室一道，联手打造部分 PSP 游戏高级开发套件。这意味着，刚刚诞生不久的 Ready at Dawn 不仅成为最早掌握 PSP 硬件秘密的开发者，也将伴随着初生的 PSP 在游戏业完成首次公演，他们的首款游戏《达斯特》令人惊异地取得了两百万套的销量。

2007 年，SCEA 决定在 PSP 游戏领域发力，决定将公司的扛鼎大作《战神》搬上掌机游戏平台。正在紧张制作《战神 III》的圣莫尼卡工作室，决定采用联合开发的模式，打造 PSP 游戏《战神 奥林匹斯之链》。他们第一个想到的候选合作者就是“自己人”Ready at Dawn。Didier Malenfant 表示：“这个消息令整个团队备受激励，我们怀着‘毕其功于一役’的心情拼命工作，发誓不能辱没战神的名声。”两家制作组的合作可谓珠联璧合，工作十分顺利，甚至比原计划提前了一个月压盘。不过，这并非意味着他们之间不存在分歧，作为一家由开发《杰克与达斯特》、《魔兽争霸 3》、《魔兽世界》等游戏大作制作人员组成的新锐公司，略显单薄的掌机显然无法承载 Ready at Dawn 自身的雄心壮志，脱离 PSP 进入家用主机平台，显然是他们发展战略的应有之意。

所以在开发过程中，虽然 Ready at Dawn 保持着精益求精的态度，但是对使用一些较新、不太成熟、需要较长研发时间的图像技术态度谨慎，而圣莫尼卡工作室则认为这样做是值得的，符合长期利益，且有利于今后 PSP 游戏画面更上一层楼。Didier Malenfant 坦言《战神 奥林匹斯之链》很可能是公司参与制作的最后一款 PSP 游戏，而圣莫尼卡工作室则坚持要做一些“开创性工作”。担任本作的高级制作人，也是圣莫尼卡工作室员工的 Eric Koch 决定由自己的团队亲自来负责，这一决定得到了《战神 II》创意主管 Cory Barlog 和技术主管 Tim Moss 的全力支持。待到上述技术初具规模时，再反馈给 Ready at Dawn，在游戏中使用的效果颇佳，Didier Malenfant 对此心悦诚服，他充满感慨地表示：“同圣莫尼卡工作室的合作让我们受益颇丰，这是一家执行力非常强，敢于挑战技术门槛的团队，他们的 DNA 中没有不可能这样的词汇。”

在圣莫尼卡的鼎力协助下，Ready at Dawn 不辱使命，《战神 奥林匹斯之链》综合媒体评分 91.4，仅在美国一地的销量就突破



了百万套，成为欧美地区 PSP 游戏开发一个极难超越的新巅峰。按照 Didier Malenfant 的说法，这部令人血脉贲张的作品依然只用到 PSP 80% 的机能。此后在续作《战神 斯巴达之魂》的开发过程中，当年圣莫尼卡高瞻远瞩的技术性投入，为 Ready at Dawn 提供了雄厚的技术储备，两家公司只用了一年时间就将这款游戏开发完成，画面与视觉效果相比《战神 奥林匹斯之链》又有了令人印象深刻的提升。据悉，Ready at Dawn 正在开发一款基于下一代主机的跨平台游戏，同时，更令人期待的传闻是，PSV 版的《战神》已经正式启动，他们依旧将联手圣莫尼卡工作室，打造次世代掌机上的希腊神话史诗。

早在 1996 年，索尼旗下的 989 Studios 下辖圣迭戈、圣莫尼卡等分部，后者可以看作是现在圣莫尼卡工作室的雏形，不过他们当时规模很小，并不具备独立研发能力，只是负责协助位于盐湖城的 SingleTrac Entertainment Technologies 制作游戏，共同开发了《烈火战车》、《Jet Moto》等名作。989 Studios 在此后逐渐减少了电脑游戏开发。值得一提的是，989 Studios 直接由时任 SCEA 产品开发副总裁的吉田修平统领，他本人毕业于加州大学洛杉矶分校，取得了工商管理博士学位，在洛杉矶生活多年的经历，使他非常看好天使之城在游戏开发领域的潜力。1998 年 4 月，989 Studios 正式并入 SCEA，在吉田修平的大力倡导下，1999 年初，圣莫尼卡工作室正式建立，而一直以来的合作伙伴 SingleTrac Entertainment 也更名为 Incognito Entertainment。

Incognito Entertainment 在圣莫尼卡工作室的帮助下，先后开发了《犯罪克星》(Calling All Cars!) 以及《烈火战车 勇往直前》特别版。此后，David Jaffe 和 Incognito Entertainment 的大多数员工创建了吃睡玩工作室，并同索尼签署了三项 PS3 独占游戏的开发合同，第一项工作便是联手打造 PS3 版的《烈火战车》。遗憾的是，本作的开发过程并不顺利，经历了两次重大延期。David Jaffe 在圣迭戈的家中远程遥控位于盐湖城的吃睡玩工作室，本身就容易引发沟通不畅，他本人强调高互动性的制作理念，并不能充分地被制作团队所执行，一些员工质疑 David Jaffe 削弱游戏剧情表现的安排，而缺乏多人游戏研发经验，又让整个制作团队在调整联机平衡性上花去了太多时间。公司的另一位创始人 Scott Campbell 也不能免责，后者的注意力逐渐转向社交游戏，失去了开发家用主机游戏的动力，“今后吃睡玩将专注于移动游戏开发，这个平台每天 24 小时都在我们的口袋中，可以吸引更多的玩家，创造更广泛的价值，想到这些我就感到兴奋。”



圣莫尼卡工作室参与的游戏很少发生延期意外，这得益于他们高效的开发制度和团队协作能力，但是在 PS3 版《烈火战车》上面，他们却有点“有力无处使”的感觉，根本原因在于 David Jaffe 既是圣莫尼卡工作室的前任创意主管，论资历超过了大多数员工，另外，SCEA 高层格外器重 David Jaffe，虽然他的媒体形象经常被简单的描述为口无遮拦，率性而为，实际上，在游戏业摸爬滚打近二十年的 David Jaffe，十分重视人脉关系，圣莫尼卡工作室也只能在一次次延期中，无条件地继续支持自己的老上司。在《烈火战车》发售后，David Jaffe 决定离开吃睡玩工作室，不过，他还会在这里工作一个半到三个月左右的时间，不断完善《烈火战车》，制作游戏的补丁和各类 DLC。David Jaffe 表示希望继续扎根在核心游戏领域，看来，他同圣莫尼卡的密切合作还将一直延续下去。

女主管回归

1977 年 1 月 1 日出生的 Seth Killian，曾先后担任 Capcom 美国分公司的社区经理、高级顾问，以及在线市场战略部主管。他最快乐的时光是与《街头霸王 IV》开发团队并肩战斗的日子，甚至游戏中的最终 Boss Seth 就是以他的名字命名的。“Capcom 对我而言就是梦想成真，但是我现在要选择一条新的道路，可以拥抱新的梦想。”Seth Killian 坦言，在 Capcom 美国工作的六年间，自己从来没有认真地考虑过真正离开这家老牌游戏公司，“我迫切地希望更多参与《街头霸王》的制作，而这意味着我必须去日本总部工作，但我不想去异国他乡，不仅因为我的日语很烂，而且我的家人、朋友都在美国。从那时开始，我意识到自己不得不做出一个痛苦的决定。”2012 年 6 月 16 日，在其官方博客上宣布，他将离开 Capcom，至于自己的新去向，还尚未作出决定。

Seth Killian 拥有哲学博士学位，毕业后，一直在伊利诺斯州大学教书。值得一提的是，在他的推动下，大学还设立了游戏方面的选修课程。Seth Killian 可以流利地说德语、法语，他还有一个怪癖，称呼“《街头霸王》系列”第一男主角隆 (Ryu) 为 Roo。由于一直负责“《街头霸王》系列”的工作，他堪称这款经典格斗游戏



▲ Seth Killian 宣布加盟圣莫尼卡工作室。



▲ Seth Killian 坦言自己一辈子都会是 Capcom 的粉丝。



▲ Shannon Studstill 和 David Jaffe 亲密合影。



▲ Seth Killian 目前正在指导开发《PS 全明星大乱斗》。

在美国的最佳代言人。在知名的EVO锦标赛中，他是最受欢迎的比赛评论员之一，EVO 2010《街头霸王IV》决赛梅原大吾与Ricky Ortiz的巅峰对决，Seth Killian充满激情而又不失幽默的解说，得到了玩家的一致好评。对于自己的离职决定，他坦言，“我始终是一名Capcom的狂热粉丝，我期待他们创造出更多伟大的作品。就我个人发展而言，我希望直接参与游戏开发工作，能够更密切地同玩家互动，现在，是我们这个产业最激动人心的发展时刻，我不想置身事外。”

Seth Killian长期担任Capcom的动作顾问，对动作游戏的开发有很深的造诣，同时，作为社区经理，需要同玩家们打交道，让他对用户需求有更深刻的理解。在Capcom工作期间，他经常会收到猎头打来的电话，各种丰厚的待遇，邀请他跳槽加盟。名单中不乏一些知名的大公司，最终，Seth Killian选择了圣莫尼卡工作室，担任高级制作人，他的主要职责是率领一个内部团队协助第二方开发商，首项工作就能够充分发挥他的专长，帮助SuperBot Entertainment打造《PS全明星大乱斗》游戏。有趣的是，谈及自己为何选择圣莫尼卡工作室，Seth Killian给出了一个出人意料的回答，因为圣莫尼卡工作室的新任主管是位女性：Shannon Studstill。“（圣莫尼卡）现在由一位女性领导，这给我耳目一新的感觉，要知道，我们这个行业被男性统治太久了。”

无论以怎样的标准看，Shannon Studstill女士都算得上是SCEA的老臣，她从1996年就开始为SCEA工作，主要负责监督产品研发以及团队管理工作，直接参与了《战鹰》、《烈火战车》等PS早期代表作的开发。1999年，她受命组建圣莫尼卡工作室，是工作室主要的高层管理者之一，在前主管Alan Becker升官到SCEA总部任职后，她很有希望接替他的位置，不过最终未能如愿。2008年，EA高薪邀请Shannon Studstill加盟，担任EA洛杉矶的副总裁。当时，EA洛杉矶同大导演斯皮尔伯格、扎克·施奈德等人签约，共同开发原创游戏，加上《命令与征服》、《荣誉勋章》等金字招牌，这样的工作机会确实让Shannon Studstill有些动心。在同事的眼中，她待人亲切，为人谦和，处理公司管理中的突发事件时，总能显得处变不惊。在游戏开发领域，Shannon Studstill绝非外行，她十分重视游戏的交互性设计，并赞同借鉴好莱坞的经验，提升电子游戏的媒介价值。



▲ Superbot Entertainment团队成员合影。

很多圣莫尼卡的同事都没有想到Shannon Studstill会选择离开，2008年1月，这一切成为了现实。不过，她在EA的职业生涯并没有持续很久，EA洛杉矶看似前途无限的公司前景，随着《红色警报3》销售表现令人失望，斯皮尔伯格的原创作品终止开发，大量EA洛杉矶员工被裁减，而变得暗淡无光。一年后，Shannon Studstill决定创业，同几位志同道合的朋友一道创建了Broodworks。这是一家专门从事休闲类掌机游戏制作的公司，并且针对的平台是PSP和PSV。即使离开了索尼，Shannon Studstill依然同自己的老东家保持着密切联系，新公司的产品线围绕着索尼掌机展开，实在是一件水到渠成的事情。然而，休闲游戏市场早已不是当年风平浪静的蓝海市场，如今不但竞争者众多，而且研发成本也在水涨船高。经过一番考虑，这家人员规模已经扩充到40人的公司决定转型，重回他们最擅长的核心游戏领域。



Shannon Studstill与索尼高层的会面，让Broodworks的员工感到既庆幸又伤感。高兴的是，他们同索尼签署了游戏发行协议，开发一款独占PS3游戏，遗憾的是，这次面对面地协商，让这家未满三岁的公司失去了创始人。SCEA力邀Shannon Studstill回归索尼，言语恳切的同时，还许诺她担任圣莫尼卡工作室的主管。显然，这是一个无法令人拒绝的事业机会，Shannon Studstill很快给出了回应，“在离开的日子里，我意识到自己的心有一部分留在了圣莫尼卡，现在是我全身心回家的时候了。”圣莫尼卡工作室当时的主管是John Hight，在任期间提拔了Stig Asmussen担任《战神III》项目组的游戏主管，并领导着整个工作室在PS3时代迸发出超强的战斗力。不过在今年初，他转投到暴雪娱乐，成为这间公司的项目开发主管之一。

随着Shannon Studstill在圣莫尼卡工作室走马上任，Broodworks也更名为Superbot Entertainment，其开发的神秘作品最终浮出水面，PS3和PSV版本的《PS全明星大乱斗》，两平台具备丰富的联动功能。Superbot Entertainment位于加州洛杉矶西南部的库维市，这里也是索尼影业的片场所在地，在这里

拍摄的电影包括《乱世佳人》、《ET 外星人》、《空军一号》等。团队成员大都是有着多年格斗游戏开发经验的产业老鸟，从 EVO 锦标赛的专业选手到《致命格斗》系列的设计师，而对该项目进行领导与监督的，正是上文提到的 Seth Killian。“这款游戏最大的竞争对手就是自己，我们从《任天堂全明星大乱斗》和《Marvel vs. Capcom》中获得了不少灵感，但我们还是希望走一条不同的道路，提供差异化的游戏体验。我们的目标就是当结束一局战斗时，你会迫不及待地玩下一局。希望本作可以形成一个新的流派。所有角色都来自那些索尼最具市场号召力的角色，而玩法则是以前没有过的。”

虽然《PS 全明星大乱斗》在很多方面都在尝试走自己的道路，但确实借鉴了一些 Capcom 格斗游戏的精华。Seth Killian 说道：“我在 Capcom 学到的最重要的一点就是注重细节，甚至是每帧画面，或者某个场景的背景音乐。一款优秀的游戏，会让玩家全情投入，记忆很多年。举一个简单的例子，为什么 Facebook 要为图片分享应用 Instagram 花费十亿美元，而现在有那么多类似的图片类社交应用，只有 Instagram 将自己的优势发挥到淋漓尽致，哪怕是一个微小的差别，也能让一款产品的命运冰火两重天，圣莫尼卡的开发哲学便是如此。”第一天上班，Seth Killian 就体会到圣莫尼卡工作室在设计、技术和执行力方面的深厚实力，在接受采访时他强调，《PS 全明星大乱斗》并非是一款应景的作品，索尼希望将他打造成 Playstation 的招牌作，圣莫尼卡工作室对这款游戏的支持将是长期的。



▲ Superbot Entertainment 的办公区。

Seth Killian 担任圣莫尼卡工作室外部团队的设计主管，这意味着他要代表索尼同 Giant Sparrow（《黑白世界》开发商）、ThatGameCompany（《行》开发商）、Queasy Games(《Sound Shapes》开发商）等一大批第二方或独立游戏开发者密切合作。“我们是一家致力于打造 3A 级别游戏的制作团队，从《战神》到规模虽小，但更具个性化的作品，比如《黑白世界》。”他特别提到了由民间开发者制作的格斗游戏《Divekick》，该作风格诙谐而又搞怪，游戏只有两个角色，两个按键，并且舍弃了传统的运动原理，这样令人眼前一亮的创意作品，正是 Seth Killian 希望圣莫尼卡工作室去尝试的方向。“有些我所从事的项目还未公布，”他对所有 Playstation 铁杆玩家表示，“我的天性并非总是乐观主义者，但我对 PS 的未来充满兴奋之情！”

与天才同行



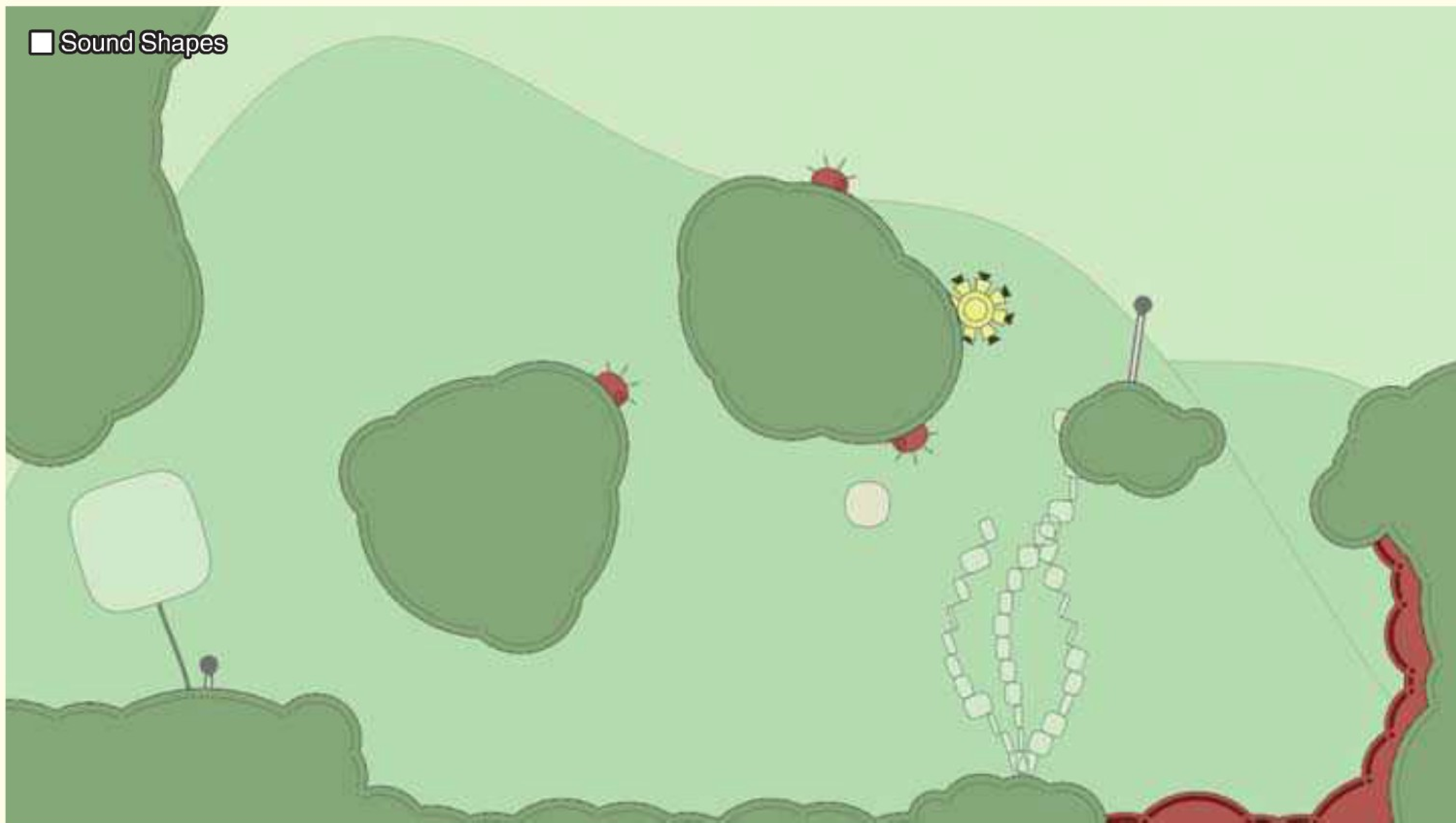
圣莫尼卡工作室前任主管 John Hight 表示：“圣莫尼卡当然会受到市场成败，舆论评价等诸多因素的影响，但是一旦开始工作，我们就会将这些压力抛在脑后……我认为这是一些非常纯粹的游戏开发者。”事实上，这种精神状态才更接近于游戏开发工作的真正内核。幸运的是，那些与圣莫尼卡工作室一道开发游戏的第二方开发商，也会受益于这种精神，两个团队的精诚合作，最终打造出一款优秀的作品。硬币的另一面是，这些年轻的创业团队，用自己的激情与创意，同样会为圣莫尼卡工作室注入新的活力，两者间发生的种种化学反应，堪称游戏产业联合开发的经典案例。自 1999 年建立以来，圣莫尼卡工作室与超过 15 家游戏开发商有过联合制作游戏的经历，这些公司大都是初出茅庐，如今，其中很多公司已经成长为游戏产业的明星。

LightBox Interactive 的创始人 Dylan Jobe 愉快地回忆说，“圣莫尼卡工作室毫无保留的提供了我们所需要的一切支持，与他们合作最大的收获，不在于顺利完成了开发计划，而是让我们整个团队变得更加成熟和训练有素。”有趣的是，LightBox Interactive 的前身，是 2002 年被索尼收购的 Incognito Entertainment，而他们恰恰是同圣莫尼卡工作室合作时间最久的公司。后来，Incognito Entertainment 的艺术主管 Dylan Jobe 率领一批核心员工组建了 LightBox Interactive，虽然工作室保持独立，但同索尼签署了多款独占游戏开发协议。在为《战鹰》推出了一款资料片后，他们又联手圣莫尼卡工作室成功推出了《星际战鹰》（Starhawk）。由于双方知根知底，没有“语言”和开发哲学上的冲突，整个制作过程显得十分融洽、顺畅。

LightBox Interactive 全力打造的《星际战鹰》，虽然在基础层面上同《战鹰》有很多相似之处，但是具体的游戏内容却有明显差别。Dylan Jobe 和他的团队计划制作一套内容丰富的教学关卡。理由是，一方面《星际战鹰》是一款以多人游戏为导向的作品，单人内容只能充当绿叶；另一方面，《战鹰》缺少单人战役又被不少玩家所诟病。对此，圣莫尼卡团队给出的建议是，由于《星际战鹰》拥有全新的世界观，需要一个深厚的背景来强化玩家的代



▲ Jonathan Mak（右）领取《Sound shapes》E3 最佳下载游戏奖。


Sound Shapes

入感，同时，单人模式对于提升销量也不无裨益。至于制作单人模式额外耗费的开发时间，制作团队完全有信心消化掉，准时完成计划。经过一番考虑，Dylan Jobe 采纳了圣莫尼卡的建议，《星际战鹰》的成品也因此增色不少。作为协助开发的一方，圣莫尼卡工作室并没有越俎代庖，而是推心置腹地予以建议，并给出具有可行性的方案。

《星际战鹰》拥有比《战鹰》更充裕的开发预算，Dylan Jobe 透露，制作团队受到《小小大星球 2》的影响，才决定在本作中实现更多游戏元素的融合，“我们的目标是建立一个瞬息万变的战场，它会拥有更多战略游戏的色彩，但依然要立足于射击环节。”目前业内有传闻说，圣莫尼卡工作室正在秘密制作一款射击游戏，具有浓厚的战略元素，《星际战鹰》应该是他们一次恰逢其时的练兵机会。除了与团队合作，圣莫尼卡同独立游戏开发者的关系也堪称产业典范。在独立游戏开发者圈中相当有名气的 Queasy Games，最初只有一名成员：Jonathan Mak，他本人此前毫无编程经验，受到水口哲也的《音乐方块》和《音乐爆破》（Every Extend Extra）的影响，酷爱弹奏吉他的 Jonathan Mak 希望创造一款将音乐和动作元素完美交织在一起的作品：《Sound Shapes》。

Jonathan Mak 的处女作《每日射手》正是在圣莫尼卡的协助下开发完成的，本作是一款画面复古、风格怀旧的弹幕射击游戏，摧毁场景中的各类单位会产生不同的吉他音效，爽快的连锁攻击会引发新的背景音乐主题，精妙的系统使整个游戏和音乐浑然一体，游戏独树一帜的风格令人称道。这款在 PSN 上售价 10 美元的游戏，Metacritic 的综合媒体评分为 83 分，凭借此次成功，Jonathan Mak 本人获得了将近 40 万美元的收入。SCEA 立刻同他签署了长期合作协议。Jonathan Mak 近日推出的 PS3 和 PS Vita 游戏《Sound Shapes》，是一款风格独特的平台音乐游戏，将场景的创造和音乐的创作融合在一起，开创了互动音乐游戏类型的新发展。《Sound Shapes》的概念从诞生到成熟，花费了 Jonathan Mak 近两年的时间。Jonathan Mak 将《Sound Shapes》形容为，“对音乐爱好者而言，它是一款有趣而易用的谱曲工具，对更多的玩家来说，《Sound Shapes》是一场有关音乐的精彩游戏旅程。”

由于《Sound Shapes》引入了社区概念和玩家自制关卡的设计与分享系统，而 Jonathan Mak 和他的四人开发团队并没有这方面的制作经验，圣莫尼卡工作室再次伸出援手，令人印象深刻的是，这些工作制作团队仅用了两个月的时间就圆满完成，Jonathan Mak 幽默的将圣莫尼卡称呼为游戏业的芬达（Fender，爵士乐演奏中最著名的吉他品牌）。虽然 Queasy Games 在圣莫尼卡工作室的协助下，很快就取得了快而灿烂的成功，但是众多 PSN 游戏开发者中，最快绽放光芒的却另有其人——Q-Games。他们于 2001 年在日本东京成立，当时邀请了不少欧美设计师加盟，算得上日本比较西化的开发群体。公司创始人 Dylan Cuthbert 曾在日本任天堂工作，参与开发了《星际火狐》，1996 年他又加盟了 SCEA，主导开发了难度超高的第三人称射击游戏《Blasto》。1998 年，迷恋东京生活的 Dylan Cuthbert，主动请缨回到 SCE 总部工作，并协助 PS2 游戏《捉猴啦 2001》的开发。值得一提的是，这家公司还负责了 PS3 的 XMB 菜单、背景与音效的设计工作，开发重点也由此转向了 PSN 游戏。

尽管圣莫尼卡工作室并不是最早制作 PSN 游戏的团队，但由于他们同 SCE 伦敦参与了 PSN 的设计与开发，因此他们受命协助若干第二方开发者制作 PSN 游戏，涉及的内容包括引擎和联机元素等。如果仅从游戏开发数量的角度看，圣莫尼卡工作室堪称是一家“像素垃圾”公司，因为在过去的五年间，他们协助 Q-Games 制作了超过 12 款的《像素垃圾》系列游戏，包括《像素垃圾》、《像素垃圾：射手》、《像素垃圾：赛车手》、《像素垃圾：伊甸》、《像素垃圾：怪兽》及《像素垃圾：4am》等，取得了辉煌的市场成功，比如多部作品在发售当日就收回了制作成本，《像素垃圾》、《像素垃圾：怪兽》等五部作品跻身当年度 PSN 销量十佳游戏。Dylan Cuthbert 坦言，如果没有圣莫尼卡工作室的大力帮助，游戏最初的几部作品很难在 1080P 的画面下稳定运行 60 帧的画面。

Dylan Cuthbert 希望将《像素垃圾》打造成系列化的产品，因此游戏涵盖了平台、射击、动作、竞速、塔防、解谜等丰富的类型，Q-Games 为此内部专门设立了多个小组，能够保证在同一时间开发多款像素垃圾游戏。这一战略无疑是正确的，但在实施过程中，圣莫尼卡制作组会收到多款不同类型，进度不一的《像素垃圾》游戏的技术支援请求，有时 Q-Games 负责联络的员工是日本人，语言上的差别导致了沟通不畅，使得两家制作组的合作在一段时间里显得并不愉快。事实上，游戏开发过程总是伴随着各种争吵与冲突，更不要说两家天才游戏开发公司在团队文化和制作理念上的激烈碰撞。针对这种情况，圣莫尼卡制作组扩大了技术支援部门的规模，甚至为此招聘了一位可以流利讲日语和英语的员工，圣莫尼卡严谨的工作态度以及压倒性的技术优势，让 Q-Games 上下为之折服，经过一段时间的磨合，两家制作组的合作渐入佳境，他们十分放心地将“《像素垃圾》系列”的 PSP 版移植工作交给了圣莫尼卡工作室。

在圣莫尼卡工作室众多合作对象中，来自波兰的演示场景（Demoscene）公司 Plastic 工作室，在游戏产业可谓默默无闻，但是在演示场景领域，这家公司的名气并不差。Demoscene 是通过包含音乐及实时渲染的画面的演示程序，来展现创造者的艺术、音乐及编程技能。由于早期的计算机硬件配置性能偏低，因此 Demoscene 往往会通过各种极端手段来做出无比绚丽的效果，挑战种种技术的天



像素垃圾 怪兽





花板。如今，这项技术更加注重演示程序所包含的音乐及画面的创新和美感。演示场景起源于欧洲，活跃于丹麦，德国，荷兰，瑞士，波兰和法国等国。Plastic 工作室跨界推出的首款游戏，正是 PSN 上的奖杯神作 :《影中漫步》（Linger In Shadows）。这款游戏可以视为通过数字技术来诠释艺术，在《影中漫步》中，玩家要从一段若干分钟的概念影像中，通过暂停、切换视角，来寻找隐藏在影片背后的信息。

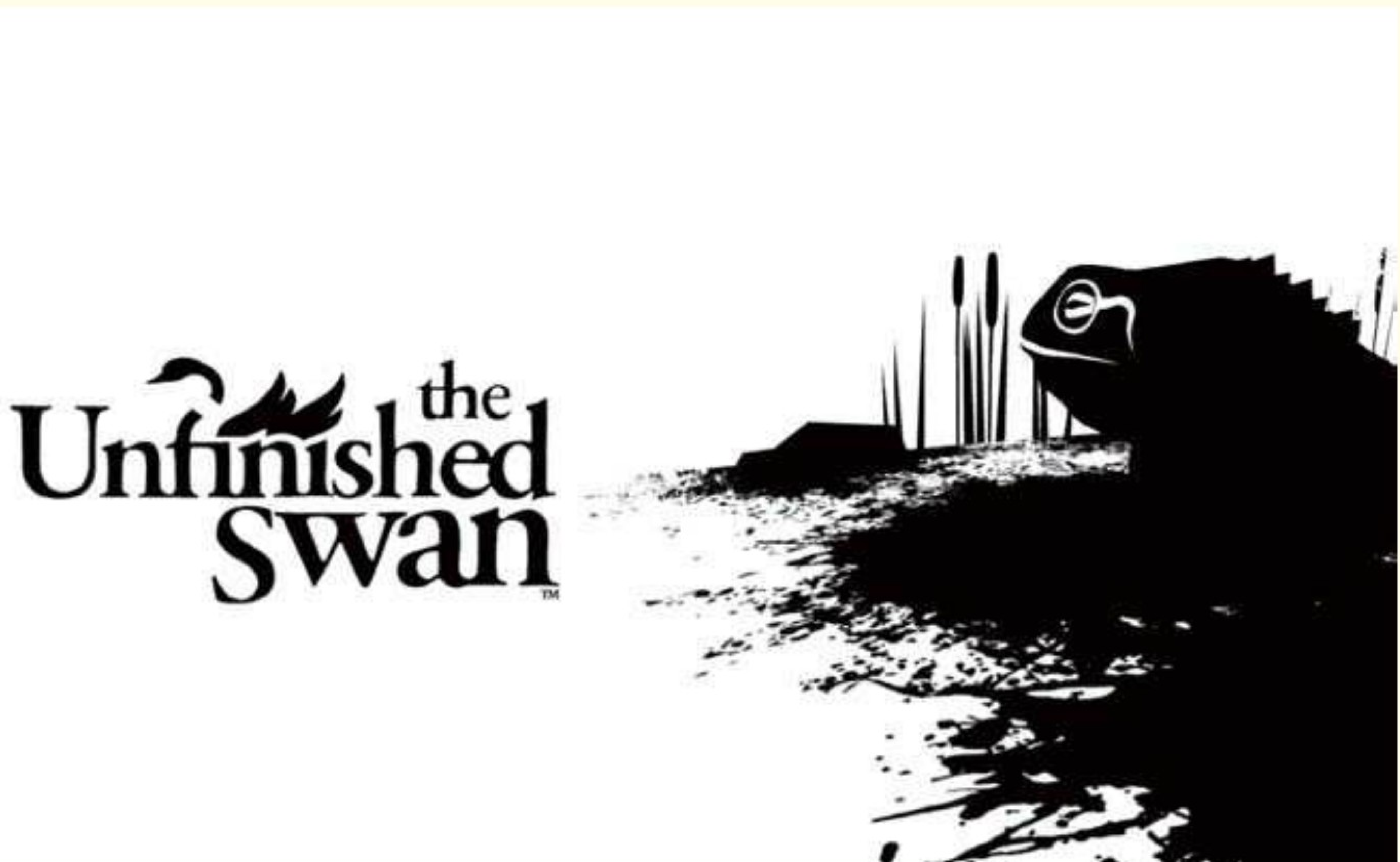
与 Plastic 工作室的合作，对圣莫尼卡工作室来说，意味着一次与众不同的别样经历。那些拥有绚丽画面和音效的演示视频，大都只有几 MB 的容量，他们在演示场景方面的技术给同样以技术见长的圣莫尼卡留下了深刻印象，但这并不意味着两家工作室的合作就会一帆风顺。《影中漫步》与 PSN 上的其他游戏可谓大相径庭，事实上，它很难被归纳为现有的任何一种游戏类型，在实际开发过程中，圣莫尼卡制作组给予了很多常规的游戏设计建议，认为《影中漫步》缺乏交互性的设计，而且内容过于简短，Plastic 工作室则强调自身的设计风格不应该被改变。经过多次对话和讨论，两家公司对彼此各自所在的行业有了更深入的了解，最终的游戏成品不但充分反映出 Plastic 工作室魔鬼般的创意，而且圣莫尼卡在引擎方面的高超技术，为这款"不是游戏的游戏"保驾护航。

两年后，Plastic 工作室和圣莫尼卡再次合作开发新作《曼陀罗》，游戏的主要内容是玩家操作的人物，在一片幽暗的森林中寻找正确的道路，并在探索中解决隐藏在迷离深处的种种谜题。相比要玩家完全做观众的《影中漫步》，本作则可以直接控制主角展开探索，通过触摸白色树木来了解森林的信息，进而做出选择。在这片满是致幻花朵曼陀罗的森林中，玩家犹如进入梦境一般，层层抽丝剥茧，最终收获一个属于自己的故事。本作在美术风格和音乐上都表现出了较高的水准，游戏的音乐音效等内容都是在圣莫尼卡的录音房完成的，值得一提的是，为了更好的进行合作，圣莫尼卡甚至派遣了三名员工前往波兰华沙，与 Plastic 工作室一道开发游戏。公司游戏主管 Michal Staniszewski 表达了对圣莫尼卡工作室的感激之情，"（这种）充满默契和信任的合作真是太好了，圣莫尼卡是我们进入游戏产业的领路人，很难形容我们的感激之情。"

在今日的游戏业，创意属于一种有些稀缺的资源，而优秀的创意则需要借助技术和资本来加以实现。thatgamecompany 公司和 SCE 的合作就堪称典范，凭借《流》、《花》和《行》的成功，陈星汉一举成为欧美游戏圈中最有声望的华裔面孔，他的风格独树一帜，难以模仿，这是一种直指人心的情感体验。在协助开发上述三款游戏的过程中，圣莫尼卡工作室不仅在图像引擎、联网技术方面提供了大力支持，制作团队内部的各项管理制度、高效率的开发模式，展现了欧美顶尖游戏制作公司的风采，为陈星汉在公司运营方面提供了不少值得借鉴的经验。在完成了与索尼签署的三项独占开发协议后，羽翼丰满的 thatgamecompany 拒绝了索尼提供的新合同，在获得外部 550 万美元的风险投资后，公司内部也进行了重组，两位高管相继离职，其中包括公司另一位创始人，担任总裁职务的 Kellee Santiago。社交游戏市场蕴含着巨大的商业价值，有着广阔的舞台可供陈星汉挥洒创意，但失去了圣莫尼卡工作室强有力的技术支持，thatgamecompany 的未来充满了挑战。

在今年 E3 大展上，一款 PSN 游戏《黑白世界》（The Unfinished Swan）在众多竞争者中脱颖而出，荣获最佳下载游戏桂冠。本作的开发商 Giant Sparrow 早前同索尼签署了三款 PSN 游戏的发行协议。很多游戏开发团队都致力于打造或逼真或现实的作品，而 Giant Sparrow 的目标则显得有些另类，他们的游戏聚焦超现实的世界，希望提供给玩家一种陌生而有趣的体验。有媒体将这家公司比喻为下一个 thatgamecompany，至少索尼对他们的重视和待遇一点不亚于当年的陈星汉。不仅为其提供研发资金，圣莫尼卡工作室还为他们提供了专门的办公场地，甚至临时抽调《战神》组的工程师协助《黑白世界》的制作。游戏开始于一个完全白色的世界，叫做门罗的小男孩被一只黑色天鹅追捕，他配备有一支染料枪，游戏将以第一人称视角呈现，玩家需要将白色世界涂黑，来寻找逃跑的路径。Giant Sparrow 的游戏开发口号是探索未知，而我们"已知"的是 : 有圣莫尼卡工作室的鼎力相助，这款游戏已经走在了成功的大道上。


▲ Giant Sparrow 团队合影。



▲《黑白世界》宣传图。

改变世界的创意阀门
——Valve 的前世今生

文 Jackpot　编 伽蓝　美编 心の永恒


■公司的灵魂人物加布·纽维尔

索尼、微软、任天堂在游戏领域的地位毋庸置疑。然而，在这三家公司之外，还有一股足以与他们相提并论的势力在迅速发展壮大，这便是 Valve 和他的独立王国。作为欧美最具影响力的公司之一，今天整个游戏界的很多公认标准都由他们制定。也许你对 FPS 不感兴趣，也许你对高清时代的产业变革不甚了解，也许你对数字发行的流通革命漠不关心，但无论如何，在长达 16 年的时间里，Valve 一点一滴地改变着行业规则，改变着玩家的理念，也改变着世界对游戏的观点。他们的辉煌历史，早已成为业界歌颂的传奇。但 Valve 是一家披荆斩棘、永不回头的公司，只要创意依然存在于人间，他们就会沿着自己的道路继续前进，给世界带来一个又一个惊喜。

(1996—2001) 撬棍创世纪

约翰·卡马克和他的 id 公司缔造了 FPS 这一游戏类型的早期标准，但《毁灭战士》和《雷神之锤》的设计理念与今天的游戏存在很大差异。如果说 id 是 FPS 的生父，那么 Valve 就是将这一类型抚养成人的养父，他们对 FPS 以及整个游戏领域的贡献，已经完全超越了 id。如果没有 Valve，今天的整个游戏产业都将大不相同。

加布·纽维尔（Gabe Newell）原本是一位就读于哈佛的高材生。在微软 CEO 史蒂夫·鲍尔默的撺掇下，他步了比尔·盖茨的后尘，以辍学生的身份来到雷特蒙德，成为微软的第 271 号员工。加布在微软总部工作了 13 年，从 DOS 3.0 到 Windows 95，他都是团队中的主要程序员，这段经历让他成为了千万级富豪。以加布的能力而言，如果他继续留在微软，完全有希望成为 Windows 部门的主管。但在埋头苦干十多年后，他对这份工作心生厌倦。枯燥的系统软件已经无法满足他的挑战欲望，他想要在新兴的游戏圈子里占有一席之地。

加布的老同事，迈克尔·亚布拉什在 90 年代跳槽到了 id 公司。亚布拉什的经历颇具传奇色彩，作为卡马克旗下的大将，他曾帮助其编写《雷神之锤》引擎，为 3D 多边形游戏的时代铺平了道路。几年后，他回到微软总部，成为 Xbox 部门的一员。作为曾经的 id 员工，他为创业初期的加布·纽维尔提供了许多帮助，投桃报李的加布最终以高薪将其聘为公司的终身员工，当然，这是后话了。

在亚布拉什的鼓励下，加布·纽维尔和他在微软的同事麦克·海灵顿于 1996 年离开微软，在西雅图郊区的柯克兰市租了一栋写字楼，作为办事处。二人希望在 FPS 领域闯出一番名堂，但他们并不喜欢 id 公司那种“简单粗暴”的企业文化。加布认为，“射击游戏充斥了血腥和杀戮，连公司名称都不能免俗，id 代表着人性中赤裸而原始的本我意识，是暴力和野性的代名词。我不希望新公司的名字像 id 这样，让玩家一眼看去就联想到肌肉男之类的野蛮形象，我们要树立一个以理性和智慧为主轴的风气。”加布最终将新公司命名为 Valve，直译为中文便是“阀门”，国内则将其音译为“威乐”或“维尔福”。Valve 在历代游戏中使用的片头动画，都是一个头上镶着红色阀门的男人肖像，风格略显诡异，但足以让玩家过目不忘。用这样一个工程学中常见的装置作为公司的名称，反应了加布崇尚思考多过杀戮的企业文化，这种独特风格也在日后被充分融入进了 Valve 所出品的游戏中。



■ Valve 的著名片头

90 年代前中期，id 的约翰·卡马克凭借《毁灭战士》（Doom）统治着市场，在“FPS”这个词汇尚未普及的年代，玩家索性将此类作品统称为“Doom-Like”游戏。主角只要抄起各类枪械，杀光沿途的所有怪物便可过关，解密也仅限于简单的找钥匙开门，没有复杂的叙事元素。卡马克曾扬言：“FPS 就像毛片，剧情是多余的部分，只要不断给予玩家足够的刺激就够了”。《毁灭战士》的影响力极为庞大，同期的游戏也只能被 id 牵着鼻子走，缺乏创新，而 Valve 的目标便是颠覆这一切。加布·纽维尔也想创作一部与异形对抗的 FPS，但他希望将剧情作为重中之重。他想到了新墨西哥州轰动一时的罗斯威尔飞碟坠落事件，以及美军在 51 区基地保存外星人尸体的传言。游戏的标题让制作组绞尽了脑汁，Valve 曾构思了上百个单词，最终标题被确定为《半条命》（Half-Life），其英文原义为科学术语中的“半衰期”，作为 LOGO 的希腊字母“λ”（Lambda）则代表衰变常数（如果考虑制作组的初衷，《半衰期》才是相对正确的译名，但《半条命》这一叫法早已为国内玩家熟知，为了行文方便，本文也采用《半条命》作为游戏的名称）。加布希望 Valve 能够通过标题传达出一种超越传统 FPS 的深刻内涵，一种值得玩家去挖掘和思考的东西。

游戏的最初灵感源于美国作家史蒂芬·金的小说《迷雾》：一伙在军方秘密基地工作的科学















家致力于探索空间传送试验，却不慎招来了另一个世界的生物。不同于其他 FPS 中那些只知杀戮的大兵主角，《半条命》系列的主角戈登·弗里曼是一个理论物理学家，一位毕业于麻省理工的博士。为了研究传送技术，戈登来到了位于新墨西哥州山区的黑山基地（Black Mesa），但他对基地内涌动的阴谋知之甚少。心急火燎的上层违背标准章程，命令戈登在仪器异常的情况下进行试验，引发了串联共振现象，在黑山和外层空间 Xen 之间打通了入口，让整个基地阵脚大乱。初代《半条命》的传奇，就在这场悲剧性的灾难中拉开了序幕。

《毁灭战士》和《雷神之锤》的推进方式非常单纯，主角游荡于迷宫之中，在下一个拐角等待着他的不是弹药补给，就是狰狞的敌人，逃离噩梦的唯一方式就是用武器杀出一条血路，直到玩家找到关卡出口。迷宫结构完全服务于战斗，并没有多少真实性与合理性。而《半条命》的场景设计则高度生活化、现实化，游戏依然有读盘时间，但黑山基地是一个完全连贯的整体，玩家需要为拾取道具和解密在各处往返，而非简单地从起点杀到终点。主角戈登并不是枪械高手，他能在恶劣的情况中存活下来，靠的是 HEV 防护服的强大防御力，以及灵活的头脑。玩家若想将流程推进下去，需要的不是更强的武器，而是如何解决各种麻烦的清晰思维。从这一点来看，相较 FPS，《半条命》的核心更像是一部 AVG 游戏。《毁灭战士》最著名的近战利器是电锯，而《半条命》系列的标志性武器则是撬棍，从另一个侧面体现了 Valve 重解密轻战斗的风格，玩家则将戈登戏称为“撬棍博士”。

随着流程的推进，戈登将逐渐了解到黑山事故的真相：美军迅速派遣兵力扑灭灾难，但这群陆战队并非善类，除了消灭怪物，他们还背负着为灭口而清剿黑山科学家的任务；Xen 的各类异形也并非群龙无首，在空间的深处，一个智能强大的首领策划了对黑山的进攻，让基地陷入了三方乱战的局面中。系列最大的悬念，莫过于那个身穿西服、手持公文包的神秘人 G-Man，这个神出鬼没的角色拥有在时空中穿梭的能力，仿佛一切都在他的掌控之中。他的真实身份，直到今天依然是一个谜。在结局中，戈登干掉了 Xen 空间的首领尼赫伦斯，一直在暗中观察这一切的 G-Man 却收缴了主角的全部武器。他对戈登的能力表示赞赏，并要求他为自己效力，否则就把手无寸铁的主角扔回异形大军的包围中，别无选择的戈登只得与 G-Man 合作。《半条命》的剧本创意并不算出色，Valve 的精明在于，将俗套的“异形入侵”以较为现实、合理的角度去演绎，把一个又一个悬念铺设在游戏中，给了玩家继续前进的动力。人类最大的恐惧在于对未知的恐惧，本作的成功，正是建立在对未知感的挖掘上。《半条命》的游戏流程，就是一场与外星生物接触的发现之旅。游戏后期在 Xen 的战斗令人尤为难忘，作为众多异形的容身之所，这个外层空间有完整的生态系统，物理状态也与地球大相径庭，存在诸多反常的重力现象，这都是其他同类游戏从未涉及过的内容。

虽然 Valve 拥有非凡的创意，但在创业之初，他们毕竟还是 FPS 领域的新晋选手，大部分员工都是来自微软操作系统部的程序员，缺乏游戏开发经验，为了规避风险，购买授权引擎成了他们唯一的选择。在 id 工作的迈克尔·亚布拉什向 Valve 推荐了他的《雷神之锤》引擎，麦克·海灵顿则重写了 70% 的代码，将其改造为 Goldsrc 引擎。海灵顿十分清楚，此时的 Valve 不可能在光影特效上超越 id，他重写引擎的目的在于增强戏剧性的演出效果。相较原版《雷神之锤》，《半条命》使用的 Goldsrc 单独增加了处理骨骼动画和面部表情的功能，NPC 角色和怪物拥有丰富的肢体语言，嘴型也会随台词变动。尽管这些演出效果在今天看来略显简陋，但在游戏发售的 1998 年却足以掀起一场革命。

随着游戏存储媒体由卡带和磁盘变为光盘，大容量的数据空间为游戏电影化的发展奠定了基础。《生化危机》使用静态 CG 背景结合 3D 人物的处理方案，辅以真人出演的过场动画，第一次让游戏拥有了媲美电影的表现力，随后的《MGS》则实现了即时渲染剧情与互动部分的无缝连接。但不论是《生化危机》还是《MGS》，都没能阻止剧情与操作部分的割裂，播放过场动画时，玩家只能放下手柄慢慢观赏，缺乏互动环节。《半条命》则以 FPS 的形式开创了脚本事件演出的先河，在游戏的开篇，戈登乘坐地铁进入黑山基地，铁路沿途的各项设施随着火车的前进，一点一滴地展现在玩家面前，此时的主角依然是可以操作的，细腻的脚本演出，配合第一人称视角的代入感，给予了玩家身临其境般的震撼。Valve 从不喜欢那种长篇累牍，直接堆砌视频或资料的方式。在他们的作品中，你很少见到那种突然中断游戏流程，强制播放

CG的情况。他们更擅长让玩家用自己看到的、听到的事实来了解真相。“展示而非叙事”（To show，Not to tell）是他们多年来一直秉持的信条。今天的FPS已经很难找到《毁灭战士》《雷神之锤》的影子，但它们的身上依然带有Valve的浓重烙印。《半条命》彻底改变了射击游戏的理念，也改变了所有3D游戏的演出模式。今天的诸多热门大作，不论是《光环》《COD》还是《孤岛危机》，都可以算作《半条命》的精神后裔。

两年的励精图治没有白费，凭借着革命性的演出风格，《半条命》被超过50家媒体评为“1998年最佳游戏”。Valve成为了FPS领域新的王者，但《半条命》并非完美无缺。游戏的单人战役素质极高，联机对战却差强人意，只提供了简单的死亡竞赛（Deathmatch）模式，平衡性和趣味性都不算出色。创立之初的Valve缺乏多人对战方面的才华，加布·纽维尔选择用借力打力的方式弥补公司的不足。FPS这一产业自诞生之初就与MOD（Modification，游戏修改）有着密不可分的联系，《毁灭战士》和《雷神之锤》拥有数量惊人的MOD作品和用户群，极大地延长了游戏的寿命。如果Valve自己无法创造出有趣的多人模式，那就放开手脚，让玩家发挥无穷的智慧。《半条命》发售半年后，Valve在网络公开了对应的软件开发包（SDK）和地图编辑器Hammer，无数MOD作品应运而生。原版《半条命》改写了FPS单人模式的历史，这些琳琅满目的MOD则奠定了联机对战的新标准。

最早为人熟知的MOD是1999年的《军团要塞经典版》（Team Fortress Classic）。《军团要塞》的历史相当悠久，诞生于1996年，是《雷神之锤》的首个民间MOD。作为第一部引入职业设定的FPS，《军团要塞》为玩家提供了9类兵种，除了火箭兵、喷火兵、

















狙击手等主战角色外，玩家还可以选择医疗兵、工程师、间谍等辅助职业。9大职业相辅相成又互相克制，系统颇具深度，平衡性十分出色。《军团要塞》推出后，迅速窜上全美对战游戏排行榜的第一名，其人气甚至超越了《雷神之锤》本身。Valve于1998年收购了以罗宾·沃克为首的MOD团队。因为Goldsrc引擎原本就是《雷神之锤》的改版，这一小组很快就熟悉了Valve的开发工具，并推出基于《半条命》的《军团要塞经典版》。《经典版》并没有做出翻天覆地的变化，只是增加了新的武器与地图，它只能算作“《军团要塞1.5》”。尽管如此，其继承自初代的超强可玩性和深度，依然受到了玩家的热烈追捧。Valve本来希望在2000年推出真正的续作《军团要塞2》，但这部作品却在阴差阳错中跳票了整整7年，直到高清时代才与玩家正式见面。当然，罗宾·沃克在这7年的时间里也没有闲着，他参与了公司此后所有游戏的制作，不论是单人还是多人模式，Valve多年来那些设计精妙、充满趣味性的地图，很大一部分都是罗宾得意之作。

如果说《军团要塞》是罗宾等天才设计师的手笔，那么《反恐精英》（Counter-Strike）的大红大紫则是草根文化的胜利。在Valve发布《半条命》的开发包后不久，加拿大的亚裔大学生Minh Le就制作出了这个MOD的雏形，最初的Beta版只有4张地图和8把枪械。Minh Le仅负责编程和建模工作，地图设计完全交给了众多网友。众人拾柴火焰高，在MOD社区的不断努力下，游戏的内容也越发充实合理。在2001年的1.3版推出之后，《反恐精英》已经成为了当时最具人气的FPS，其知名度甚至盖过了《半条命》本身，全世界的FPS玩家日复一日地沉浸在警匪枪战的快感中。“功高盖主”的Minh Le很快引起了加布·纽维尔的注意，他花费500万美元买走了《反恐精英》的版权，Minh Le也被Valve聘用，成为了游戏圈一个新的暴富神话。笔者已经无需耗费笔墨去阐述《反恐精英》的火爆程度，对于十年前的玩家而言，这个标题几乎就是FPS的代名词。

在《反恐精英》诞生之前的热门联机大作，不论是《雷神之锤》还是《虚幻》，都属于老派科幻FPS的代表。这类游戏的人物极为灵活，拥有火箭跳等夸张的移动方式，武器性能惊人，游戏节奏超快，只有操作快速精准如同闪电的玩家才能适应规则，这一切设定使得两大系列的销量始终未能更上一层楼。现实系的《三角洲部队》又过于专业，交火距离远，上手难度高。《反恐精英》的成功在于，它以中近距离的巷战作为主轴，让所有玩家都能轻松融入游戏，投身于直观刺激的交火对射中。这是一部细节决定成败的游戏，选手不再是上天入地的超人，在移动能力受到限制的情况下，如何充分掌握战术优势就成了取胜的关键。每一把武器的射速和后坐力均有所不同，玩家需要通过点射、三连射、压低枪口等技巧控制子弹的散步，提高命中率，胡乱扫射并不可取。这种将枪械完全掌握在手中的快感，也是本作的魅力所在。三种手雷虽然只是辅助武器，却能在特殊地形发挥奇效，充分体现了Valve高超的地图设计水平。作为《反恐精英》独具匠心的灵魂系统，经济元素极大地鼓励了玩家的求胜欲，表现越好的选手，得到的报酬就越高，可以购买的装备也就越精良。在钱包干瘪的情况下，处于劣势的队伍往往选择使用手枪作为武器，或故意输掉当局比赛保存实力，为下一局的反扑储备金钱，为游戏增添了几分可贵的战略思想。

Valve不但懂得“与人斗其乐无穷”的道理，也深知“团结就是力量”的真谛。在一次又一次的版本更新里，Minh Le一直在削弱角色的机动性，降低个人选手的能力，突出团队协作的重要性。重集体、轻个体的设计思路，让本作脱离了个人英雄主义的俗套，与三五好友携手奋战《反恐精英》成为了十年前很多人所津津乐道的活动，游戏的话题性也随着用户群的增多而不断扩大。很多此前不知FPS为何物的玩家，

在领会了本作的无穷魅力之后，都变为了射击游戏的追随者。论专业程度,《反恐精英》不及《彩虹六号》，Valve 也从未将其标榜为一部“专业”的游戏。正是由于制作组在现实和爽快之间找到了一个绝佳的平衡点，本作才能获得如此巨大的轰动效应。《反恐精英》让射击游戏的受众群体有了一次爆炸性的增长，将 FPS 由少数玩家的个人爱好变为了脍炙人口的全民狂欢。这是一部由群众构思，由群众创作，服务于群众的游戏，正因如此，它才能获得如此庞大的用户群。如果没有本作席卷全球的热潮，FPS 这一游戏类型也不会如此普及。作为射击游戏产业扩张的第一功臣，《反恐精英》为 FPS 历史写下了浓墨重彩的一笔。


□《蓝色偏移》的主角巴尼·柯尔霍恩

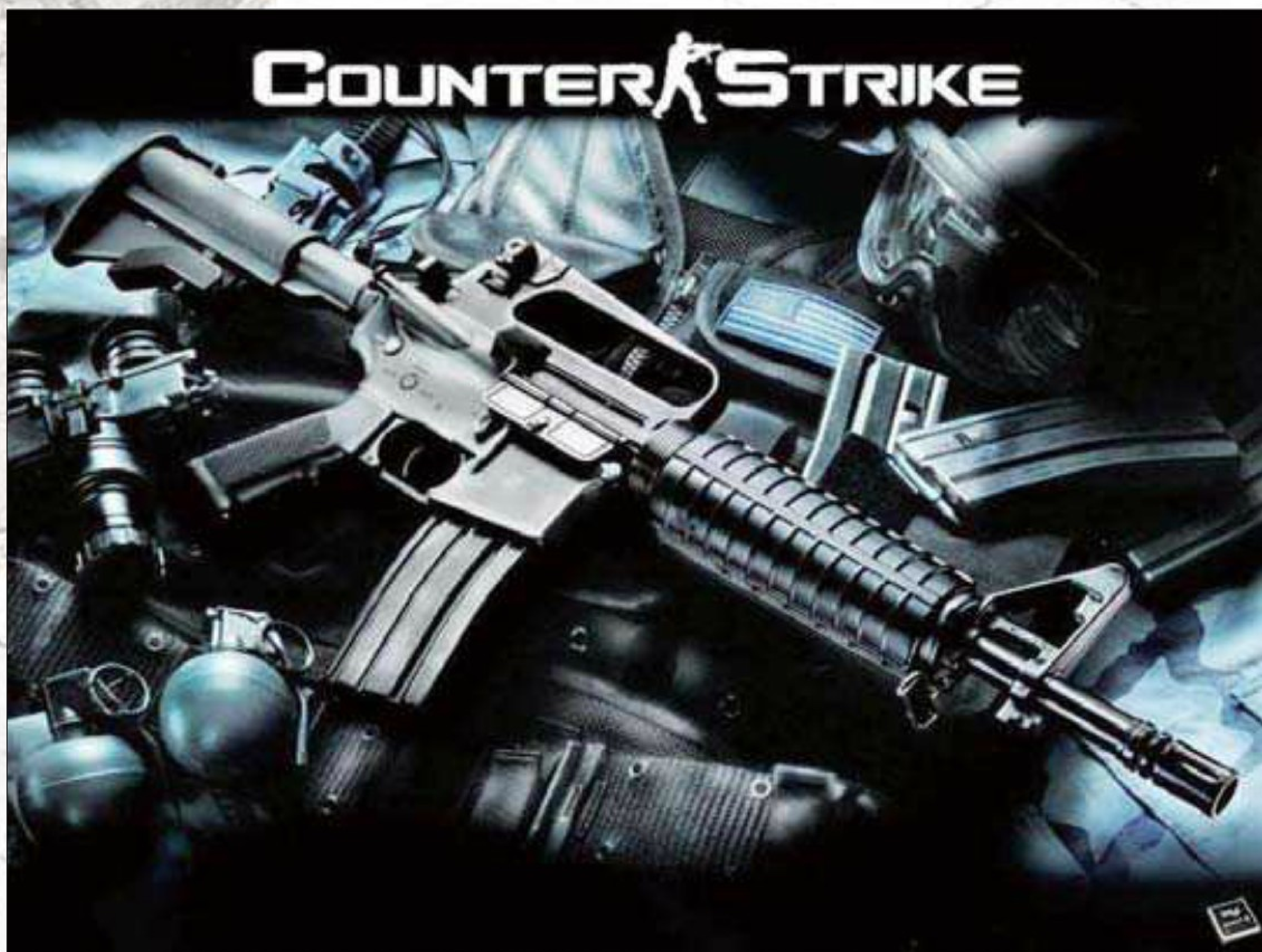
随着《拯救大兵瑞恩》的热映，二战再次成为了娱乐作品热衷的焦点，2000 年,《半条命》的玩家社群推出了以欧洲战场为主题的 MOD《胜利之日》(Day of Defeat)。由于背景回到了 40 年代，枪械的性能无法与《反恐精英》相提并论，耐力槽的设计也削弱了角色的机动性，个人的能力再一次被缩小，突出了集体的力量。本作加入了匍匐的动作，趴下不但可以提高武器的精准度，还能降低中弹面积。游戏模式以争夺控制点为主，玩家死后可以复活，在激烈的拉锯战中，队伍往往需要付出沉重的代价才能攻下敌人的据点，出色的音效将游戏的惨烈气氛烘托到了极致。如果说《反恐精英》是警匪之间的巷战，那么《胜利之日》就是一场宏大的战争，这种更加硬派写实的风格吸引了不少玩家。本作的设计思路被《COD》等二战游戏广泛借鉴。不出意料，Valve 再一次出资收购了 MOD 小组，推出《胜利之日》的官方零售版，将其打造为又一部知名的联机品牌。



在各大 MOD 小组大显神通，攻城拔寨的同时，Valve 则力图把《半条命》原作的招牌做大做强。“黑山事故”这一剧情具备很强的可塑性和张力,《半条命》本篇通过戈登·弗里曼的观点看待这一事件，而 Valve 则希望推出其他人物的故事。《针锋相对》(Opposing Force) 的主角变为了陆战队下士阿德里安·谢帕德，他奉命前往黑山基地执行灭口任务，因为直升机被击落而与指挥部失去了联系。为了生存，谢帕德不得不与研究所的幸存者一同合作。他击退了神秘的黑衣人部队和外星生物，却无法逃出 G-Man 的手掌心，研究所被核弹夷为平地。在另一部资料片《蓝色偏移》(Blue Shift) 中，玩家则扮演基地的保安人员巴尼·柯尔霍恩，他最终与几位科学家一起逃出了黑山。Valve 一直想把《半条命》移植到主机平台，PS 和 N64 的性能较弱，开发环境与 PC 类似的 DC 原本是加布·纽维尔心中理想的选择,《蓝色偏移》最初是作为 DC 版的独占部分开发，对人物建模进行了加强。可惜 PS2 首发之后，DC 立刻走向溃败，世嘉放弃了主机业务,《半条命》的移植工作最终转移到 PS2,并新增了一块名为《衰变》(Decay) 的原创部分，关卡设计以双人合作为重心，需要两名角色共同行动才能解开部分迷题。《针锋相对》《蓝色沸点》《衰变》这三部新增剧情由当时初出茅庐的 Gearbox 外包开发，质量比起 Valve 的本篇有所下降，部分设定存在一些冲突，但依然为《半条命》的发展做出了贡献。

在 90 年代，id、Epic 和 Valve 是 FPS 领域最具实力的三家公司。《雷神之锤》和《虚幻》延续着“一位汉子一杆枪”的传统模式，Valve 则用剧情深厚的《半条命》征服了玩家的心，奠定了 21 世纪射击游戏的标准。之前一直叫嚣“FPS 不需要剧情”的卡马克，也不得不为《毁灭战士 3》和《雷神之锤 4》聘请专门的作者编写剧情，Epic 则给《战争机器》引入了深厚的背景故事。至于今天红得发紫的《COD》系列，也是 Infinity Ward 将《半条命》开创的“脚本化”演出发扬光大的结果。时间证明一切，Valve 笑到了最后。

加布·纽维尔认为，游戏公司也只是全球网络社区的一份子，互动性是游戏的根本，一部作品必须具备制作组和用户的交流与沟通，才能获得价值。多人联机的乐趣源于不同玩家之间的对抗与合作，单人游戏也是一部由制作者和玩家联手创作的电影，一部主演不会照搬剧本的电影。引擎不仅是构建游戏的基础，也是 MOD 社区的平台。正因如此，他才开放了《半条命》的开发工具包，为 MOD 大潮的发展推波助澜。Valve 最初并不擅长制作多人游戏，但重金收编民间小组的政策，完全弥补了这方面的不足,《军团要塞经典版》《反恐精英》《胜利之日》这三部 MOD 大行其道，被玩家誉为“Valve 三大联机神作”。在短短五年的时间里，凭借着《半条命》和其民间 MOD 的精彩演绎，Valve 从无到有，建立了一个囊括单机与联机的王朝，“撬棍博士”戈登·弗里曼成为了 FPS 领域新的代言人。这一系列耀眼夺目的荣誉，对于公司的传奇经历而言，只是万里长征的第一步。





（2002—2005）领跑次世代

在公司创立之初的五年，Valve 就已经积累了让很多同行望尘莫及的声望与财富，仅《半条命》本篇这一款游戏就在全世界狂卖了一千万。公司的合伙创始人，麦克·海灵顿认为，创造一部《半条命》就已经够了，他于 2000 年从 Valve 辞职，乘着自己打造的豪华游艇，与妻子一起周游世界去了。加布·纽维尔虽然对此感到痛心，但也无可奈何。在加布的眼中，Valve 只是刚刚进入状态，还有很多事业等待着他们去开拓。《半条命 2》一定要出，它不仅仅是一款游戏，它代表着一个承载着 Valve 未来命运的产业，一场改变游戏开发和营销模式的革命。



《半条命 2》于 1999 年末提上议案，加布将其视为公司命运的转折点，制定了一系列相关的长期计划。Valve 之前的游戏以可玩性和剧情见长，画面并不出色，况且 Goldsrc 属于改造自《雷神之锤》的引擎，每卖出一套游戏，公司都需要给 id 缴纳一定的利润。从长远角度考虑，研发拥有自主知识产权的引擎，是公司必须迈过的一道坎。与雪乐山之间的纠纷让加布颇为不快，作为发行商，慧眼识英才的他们提供了初代《半条命》的制作经费。但是经历过 1999 的大裁员之后，雪乐山的管理相当混乱，也损害了制作组的利益。在未经 Valve 允许的情况下，雪乐山私自向全美上千家网吧发放了《反恐精英》的序列号。愤怒的加布提起诉讼，双方卷入了一场时间跨度长达 3 年的漫长官司。逃离雪乐山这艘即将沉没的大船，成为了全体员工的共同想法，Valve 需要转变为发行商，通过新的渠道独立发行游戏。



2002 年是 Valve 的新起点，随着员工规模不断扩张，公司告别了柯克兰的发源地，在贝尔维尤市买下了新的办公楼。加布·纽维尔于 GDC 会议（Game Developers Conference，游戏开发者大会）发表了基调演讲，他宣称，当前游戏产业涉及的利益方过多，在一张游戏数十美元的售价中，大部分金额都被包装、生产、运输、零售商的成本所占据，再去掉主机厂收取的权益金和发行商的分红，实际留给制作组的利润少得可怜。为了改变这种病态而落后的模式，Valve 公布了通过网络进行直销的 Steam 平台。这一举动在当时算得上相当超前，同年开通的初代 Xbox Live 只能让玩家在线购买几个 DLC 而已，销售完整游戏的功能直到 X360 时期才得以实现，而加布在十年前就已经敏锐地意识到，网络直销将是大势所趋。为全世界成千上万的玩家提供在线服务，并不是简单的任务。Valve 聘请了 BT 下载之父布拉姆·科恩（Bram Cohen）搭建网络系统，Steam 于 2002 年末投入试运营，第一部放出下载的游戏是《反恐精英》的 1.6 测试版。

1998—2002 年是图形技术大跃进的时代，DC、PS2、Xbox 等新主机陆续登场，让人目不暇接。显卡产业以超越摩尔定律的火箭速度飞快发展，每年的新产品都实现了性能的翻倍增长。在玩家欢呼雀跃的同时，很多开发者却对此表示了忧虑。约翰·卡马克认为，画面的发展已经到达了一个巅峰，游戏内的仿生学和物理学效果却止步不前，成为了阻碍行业发展的病因。加布·纽维尔也赞同这一理论，“目前的游戏都没有很好地利用越来越强大的机能，难以实现飞跃性的提升。没错，现在我们能够实现更高的分辨率，使用更多的多边形，更清晰的贴图，但这只是单纯的堆砌，属于量变，并非质变，游戏中的元素依然不符合现实情况。如果一名角色没有生动的表情与动作，那么不论你把他的建模制作的多精细，他依然只算一桩死气沉沉的蜡像。同理，大部分游戏的水面依然暗淡无光，如同泥浆般浑浊，和现实中的惊涛骇浪有着天壤之别。物体与物体之间缺乏正确的物理关系，几乎不存在力学定律。《黑客帝国》是一部很酷的电影，如果想要在游戏中实现那种逼真的虚拟世界，最重要的并不是机能，而是制作理念。”

当玩家对 PS2 的画面大呼小叫时，Valve 就已经一头扎进了高清游戏的宏伟蓝图之中。1999 年，制作组开始搭建名为“起源”（Source）的全新引擎。Valve 当然不想闭门造车，他们选择图形界的领头羊微软和显卡巨头 ATI 作为合作伙伴，紧跟两位大公司的步伐研发程序。微软于 2002 年推出了 DirectX 9，奠定了下一代主机的技术标准，今天的 X360 游戏使用的 DirectX

9.0c 正是该技术的改进版。相较初代 Xbox 使用的 8.0 版，DirectX 9 最大的进步在于颜色数据的浮点化，大幅加强的运算精度让开发者足以实现照片级的光影特效。起源引擎于 2002 年基本成型，它是第一个原生支持 DirectX 9 的引擎，《半条命 2》也随之进入全开工状态。拜新标准所赐，Valve 第一次在游戏中再现了逼真的水面效果，水的流动性、光反射、光折射，都被渲染地淋漓尽致。即使以今天眼光来看，《半条命 2》对于水的表现仍然算得上一流水准。HDR 可以保留画面中光影的层次细节，被视为高清时代的标配技术，在《战争机器》《COD4》等大作中得到了广泛应用，第一个实现该技术的公司正是 Valve。HDR 对广大玩家的首次公众亮相，就源于 2003 年的《半条命 2》实机演示。

受限于画面的表现力，大部分游戏对角色情绪的表现都源于镜头运用和场面调度，而非表情。普多夫金发展的蒙太奇理论被广泛运用于游戏的电影化，将一个面无表情的演员与某种特定事物放置在一个画面内，观众就可以避开人物的表情而体验到他的思维活动。比如在演员旁边放置一盘丰盛的午餐，观众会认为演员是饥饿的，放置一块墓碑，观众会感觉到画中人的悲情。实际上，抛开这些镜头手法，人物表情并没有太大变化，很多游戏主角的所谓"演技"仅仅是屏幕中一张木讷的脸。这是一种粗糙原始，却又无可奈何的表现方式。即使到了 PS2 时代，大部分游戏依然在沿用这些手段，就算采用动作捕捉记录表情，受限于精度的瑕疵，还原到游戏中的效果依然称不上十全十美。金城武兢兢业业，在脸上贴满捕捉点，为《鬼武者》记录面部变化，游戏最终成品的效果，和他真人的细腻演出依然有相当大的差距。Valve 没有选择劳民伤财的动作捕捉，他们采用了一种奇想天开的新方式。行为学家保罗·艾克曼（Paul Ekman）致力于研究人类的表情变化和肢体语言与情绪之



间的关系，他可以通过面部和四肢的细微动作推测出一个人的情绪状态，著名美剧《千谎百计》（Lie to Me）中那个看一眼就能判断别人是否说谎的主角，正是以他为原型。

Valve 的计划，就是对保罗·艾克曼的理论实施"逆向工程"。艾克曼博士通过察言观色来分析人类的情绪，制作组则希望为他们确定的角色情感找到合适的表情与动作。Valve 以艾克曼的理论为基础，编写了一个包含"喜悦""紧张""悲痛"等上百种情感的数据库，每一种情绪与它所应体现的表情和肢体语言一一对应。他们又为《半条命 2》的每一名人物设定了脸上的 30 块肌肉网络和四肢骨骼，如果制作组想让一个角色表现出"惊讶"的神情，只需要选定人物面部，在表情列表中点击"惊讶"即可。除了人类之外，这套表情系统还适用于游戏中的各类机械与怪物。《半条命 2》中深受玩家喜爱的机器人阿狗，是一个没有五官，无法用语言交流的机械，但玩家依然可以从它肢体语言的细微变化中体会到喜怒哀乐。Valve 的表情系统或许不算完美，但直到今天，除了《黑色洛城》，我们依然无法找到超越《半条命 2》的表情演出。《黑色洛城》使用了昂贵的全息捕捉设备，劳民伤财，而 Valve 只要轻点几下鼠标，就能得到出色的表情变化。

在电影行业，表演系存在一个老生常谈的准则，演员要尽量避免在拍摄时直视镜头，一旦角色与观众四目相对，观众对演员的表现会极为关注，表情上每一个不自然的瑕疵都会被无限放大。《半条命 2》却反其道行之，角色在说话时，眼神和面部会一直跟随玩家的动作，朝向主角所处的位置，这种"面对面"的谈话给了玩家极强的代入感。Valve 的自信心，源于强大的表情库，角色脸上的 30 块肌肉，每一块都拥有多达一千级的动作幅度，足以搭配出最细腻的表情变化，《鬼武者》等采用传统贴点动作捕捉技术的游戏，限于精度无法实现这种效果，只有采用最新设备的《黑色洛城》才能与其媲美。《半条命 2》在全世界 70 个国家发行，录制了包括中文普通话在内的 13 种语言，每一种语言的配音总长都超过 3 个小时，如何让游戏中的角色嘴型匹配所有语言就成了难题。Valve 又研发出一种唇形生成工具，搭配表情库使用，制作组只需输入 MP3 录音，这套工具就能自动生成出配套的嘴型。《横行霸道 4》《如龙 3》等语音量较大的次时代游戏也采用了类似的技术。

大部分 PS2 游戏的贴图分辨率只有 128×128，画面的模糊感较强，不够清晰锐利。《半条命 2》则支持 512×512 的贴图，尺寸差距高达 16 倍之多。制作组在世界各地用数码相机实地取材，将真实的照片处理成游戏中的贴图，配合上次时代级别的清晰度和光影效果，震撼力空前。夸张地说，《半条命 2》的贴图已经超越了单纯的视觉元素，它可以给玩家带来嗅觉、触觉方面的感受。锈迹斑斑的铁门残留着被雨水冲刷的痕迹，你似乎能够从空气中闻到一股潮湿、腐烂的气息。走到刷了蓝色油漆的墙边，漆皮表面凹凸不平的光线漫反射几乎能让你感觉到自己正在抚摸一面粗糙的墙。你甚至还能通过墙皮剥落的部分判断出墙体内的建筑材料是石灰还是木板，一切都与真实世界极为接近。起源引擎可以独立生成表情和嘴型，人物足够以假乱真，Valve 选择了相貌和配音分别制作的方式。多位明星参与了本作的配

















音工作，涉及到具体的角色相貌，制作组则不拘一格，大量选用职工家属甚至路人作为模特，毕竟《半条命 2》不同于《鬼武者》，Valve 要的是相貌鲜明、能够被玩家记住的原创角色，而非明星脸。本作的重要人物巴尼・柯尔霍恩，其脸型源于公司的 COO 斯科特・林奇。Valve 只需为他拍摄几张角度不同的照片作为素材，转化成游戏中的贴图和建模，表情和口型的处理不必劳驾模特本人，交给高度自动化的起源引擎就可以了。

华丽的光影特效和高清晰度的贴图只能提升游戏的视觉效果，对于物体的运动关系没什么帮助，Valve 被迫购买授权技术来解决问题。《半条命 2》使用的 Havok 物理引擎为游戏界带来了一场革命，物体的质量、密度、体积、浮力、重力、弹力、硬度、惯性、冲量、重心，都被 Havok 列入了运算范畴之内，小至一块木屑，大至坦克飞机，一切物体都具备属于自己的力学模型。物理效果在本作里并不是好看的噱头，流程中有很多迷题需要玩家灵活运用牛顿力学知识解决，制作组还设计了名为“重力枪”的标志性武器。这个神奇的装置可以将物体吸附在主角面前，并用力将其弹出，简单的规则配合出色的关卡设计，组合出了极为丰富的乐趣。玩家可以举起木箱和铁桶当做掩体，将其砸向敌人，或者将对面扔过来的手雷在空中接住，再原样奉还。Valve 是一家追逐先进技术的公司，但他们很少将技术优势作为炫耀的资本，而是将其转化为新的玩法，为玩家带来创意十足的独特体验。时至今日，Havok 已经成为各大平台的制作组广泛使用的物理引擎，但大部分游戏仅仅将其用于处理爆炸效果，像《半条命 2》这样将物理互动作为主要乐趣的作品依然是凤毛麟角。

Valve 使用 ATI 提供的 Radeon 9700 显卡进行开发，这是世界上第一代 DirectX 9 产品，X360 使用的 C1 正是由它发展而来的显卡。但作为十年前的硬件，Radeon 9700 的性能只有 PS3 和 X360 的 30% 左右，它只能算作次时代的雏形，想要实现大量新特效的难度很高。《半条命 2》居然在这张较为贫弱的显卡上实现了 720p 分辨率、60 帧每秒、特效全开的奇迹，足以轻松毙掉一大票高清主机的早期游戏。Valve 的奥妙在于独特的预渲染技术，把大量画面数据在开发机上运算完毕，用户机只需在索引库中调用最终结果即可，对硬件的负荷很小。正所谓成也萧何，败也萧何，预渲染给了起源引擎超强的画面表现和极高的运行效率，但也成了阻碍其推广的致命软肋：开发者无法实时看到关卡的最终效果，地图必须经过漫长的编译过程才能进行渲染。起源强大的执行效率是玩家的福音，却给制作组带来了不便。但是，要想在 2002 年的硬件上实现次时代级别的画面效果，Valve 并没有其他选择，这是时代的必然。

2003 年，加布・纽维尔在 E3 展会上首次向全世界公开了《半条命 2》的视频。这段长达 22 分钟的 Demo 演示了 Valve 多年来在人物表情、物理互动、水面渲染、光影特效等方面的研究成果，顿时成为全场焦点。在官方颁奖活动中，本作轻松捧走了包括“E3 最佳游戏”在内的 3 项大奖。毫不夸张地说，《半条命 2》的这段视频是整个 E3 历史上迄今为止最富盛名一次演示。在那个 PS2 和 Xbox 无比兴旺的年代，微软和索尼的高清主机尚未在娘胎中成型，孤独求败的 Valve 拿出了他们超越时代的技术，其震撼程度已经无法用语言形容。是《半条命 2》第一次昭示了下一代游戏应有的面貌，即使是 2 年后公布的 PS3 和 X360，也无法带来如此之强的冲击。会场的每一位记者都在谈论《半条命 2》，每一位玩家都在谈论《半条命 2》，甚至连主流媒体都进行了连篇累牍的报道。《纽约时报》以“改变世界的 22 分钟，Valve 创造黑客帝国”为标题，盛赞了本作强大的物理效果和超前的制作思路。最令人兴奋的是，制作组将本作的发售日定为 9 月。只要等到 2003 年 9 月 30 日，所有人都可以买到这部游戏——至少全世界的玩家都是这么想的。

E3 给制作组带来了空前的赞誉，从展会归来后，摆在 Valve 面前的是残酷的事实。研发起源引擎耗费了他们太多的时间，《半条命 2》的关卡完成度依然相当之低，除非砍掉一半流程，否则游戏不可能在 9 月按时发售。其实加布・纽维尔本人也不太相信本作能够在 2003 年内完工，但他依然向媒体宣布了“9 月 30 日开卖”的言论。制作组从 1999 年开始就在为《半条命 2》辛劳，加布需要设定一个确切的日期，让他们有能够为止奋斗的目标，但随着时间的推移，Valve 已经意识到，就算每个员工从 5 月开始不睡一天觉，游戏也不可能按时推出了。E3 大展上一边倒的赞美让公司处在了一个骑虎难下的尴尬状况，加布不想让狂热的铁杆失望，但他又无法给出游戏的新发售日，无法想出安抚玩家的理由，只能将真相一拖再拖。在 8 月末的伦敦电玩展，Valve 依然表示“游戏将如期发售”。玩家想不到的是，9 月 23 日，距离原定发售日仅剩一周的时候，公司却突然宣布“撤销月末发卖《半条命 2》的计划，新的发售时间未定”，引起了一片轩然大波。全球各地的论坛都充斥着对 Valve 口诛笔伐的声音，网民无法理解，为什么制作组用虚假的计划隐瞒了所有人这么长的时间，又不愿公开真相，一直拖到游戏发售的一周前才匆匆宣布跳票？

《半条命 2》的延期只是一系列风波的开始。10 月 4 日，一位网名为“本・拉登”的黑客公布了他从 Valve 内部网络窃取的资料，包括起源引擎与《半条命 2》的源代码。三天后，可执行的版本在网络上出现，成千上万的人下载了这些数据，媒体将黑客的行动戏称为“游戏界的 911”。其实大作的泄露是很常见的事故，去年的《孤岛危机 2》和《杀出重围》甚至在正式发售一个月前就被黑客窃取了成品中的完整内容。问题在于，Valve 一直不肯透漏游戏的开发进度，也没有给出跳票的理由，现在这段泄露的程序向全世界揭露了真相——制作组的确实现了强大的物理互动和画面效果，但关卡的完成度都很低，距离上架发卖还远着呢，9 月 30 号只是一个不可能实现的承诺。整个公司的士气在玩家的一片骂声中跌入了低谷，出于安全性考虑，制作组需要重写大量泄漏的引擎代码，工作日程就此陷入混乱，直到 2004 年初才恢复正常，让本来就不高的开发进度雪上加霜。

为了缉拿犯人，Valve 曾求助于 FBI，但一无所获。让人大跌眼镜的是，2004 年 2

月，黑客自己找上了门。这个名为阿历克斯（Alex G）的德国大学生给加布·纽维尔发了一封邮件，他承认是自己窃取了源代码，并希望能够在 Valve 找到一份工作。加布恨不得抄起撬棍把这小子打个鼻青脸肿，但为了把他捉拿归案，加布假装答应了他的请求，并逐渐从这个“很傻很天真”的德国少年的口中套出了证据。FBI 计划给他一张机票，等他在西雅图下飞机时将其逮捕。德国警方却反对 Valve 的诱捕行动，他们直接出动警力，在阿历克斯的家中将其抓获。随着黑客的被捕，全世界都清楚了泄露事件的来龙去脉，现在人们所关心的是，《半条命 2》将在何时完工，它的素质究竟如何？



系，大量凶残的怪物通过传送蔓延到了世界

在，他们对地球发动了侵略。在压倒性的科

华莱士·布林背叛了人类，向侵略者投降，他不但获得了继续活命的机会，还成为了外星走狗势力在地球的领袖。联合军对仅存的人类进行殖民统治，他们在饮水中加入了能够导致失忆的药物，并通过特殊的力场阻止人类的繁殖，城市中不再有一个儿童，如此以往，幸存的人类也将成为“地球上的最后一代”。《半条命 2》的故事发生在前作的十多年后，G-Man 唤醒了主角，将其带到了联合军在地球的首都 17 号城，戈登将与巴

1 代的舞台局限于黑山研究所，2 代则将关卡

让玩家随意探索广阔场景，关卡设计以沙盘地图为主，自由度大增。不同于《独立日》等好

铺垫，见识到满目疮痍的地球，结局中戈登率领群众在 17 号城市与布林的正面战斗，才具备了如此强大的艺术感染力。

《半条命 2》超越了前作，成为了 Valve 史上的一个传奇。根据 Metacritic 对全球 81 家机构的汇总,本作的媒体平均分高达 96.5(满分 100 分)，玩家评价为 9.2（满分 10 分），是当代 FPS 中评价最高的一作。在长达八年的岁月中，无数射击大作都曾向它的地位发起挑战，全部铩羽而归，其王者风范直到今天依



马拉松开发终于获得了回报，《半条命 2》的

是，本作为 Steam 平台带来了上千万的用

如果说《半条命 2》有什么缺点，那么它的问题跟 1 代一样——联机模式不够丰富。Valve 当然想到了这一点，他们用高清引擎制作了《反恐精英 起源》和《胜利之日 起源》。两部复刻版保留了大致玩法，但细节区别很大，职业和枪械经过了新设计，地图结构也有所不同（如 dust2 增加了滚动油桶作为障碍物）。玩家对这些更改褒贬不一，有很多人并不喜欢起源引擎的新特性，依然玩着 Goldsrc 时代的老版本，造成了用户群的分裂。2005 年，Valve 又发布了 Xbox 平台的《半条命 2》。Xbox 只支持 DirectX 8.0，很多 9.0 版的特效无法体现，水面和光影的特效都遭到了削弱，贴图尺寸也有所削减，谈不上惊艳。特效全开的《半条命 2》需要至少 128MB 显存和 256MB 内存才能流畅运行，PS3 和 X360 在这一指标之上，而 Xbox 的总内存只有 64MB，显然无法满足这一需求，好在有趣的物理互动依然得到了保留。主机玩家想要想体验到完美的《半条命 2》，还要等到多年后《橙盒》的发售。

在 PS3 和 X360 尚未发售的 2004 年，Valve 通过超越时代的《半条命 2》，为整个游戏界指明了未来的道路。尽管起源引擎在授权大战中败给了虚幻引擎 3，没能获得大块市场份额，但 Valve 的骄傲在于其惊人的前瞻性，今天的高清游戏，几乎都沿用了《半条命 2》的制作方针。开发者应该将更强的机能用于前所未有的新特性，而非单纯增强画面精度。如果没有本作的指点，其他游戏制作组很可能需要走相当长的一段弯路才能找到正途。作为次时代标准的制定者，Valve 名至实归。

（2006—2012）撬棍创世纪







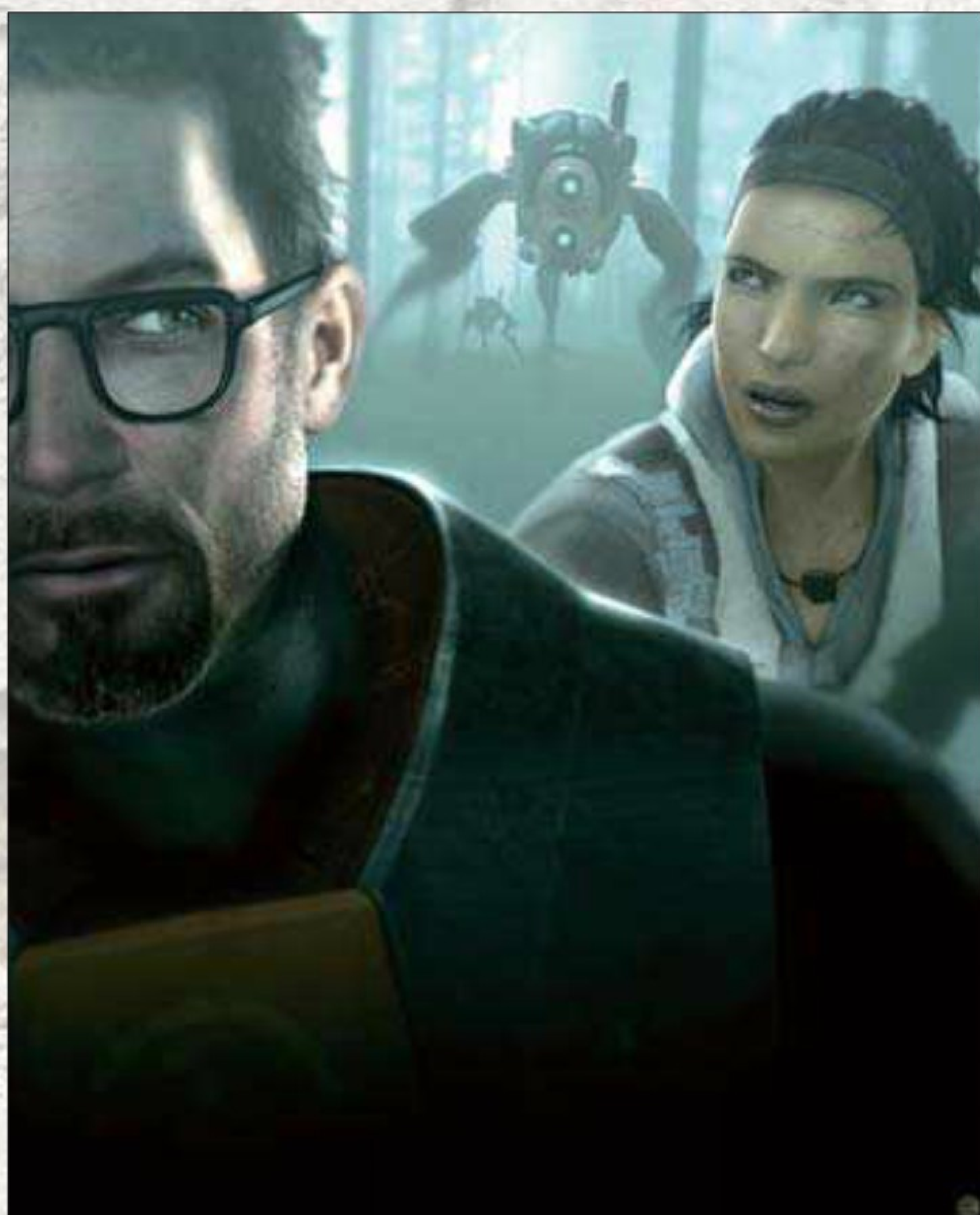
《半条命2》的大获全胜将公司的事业提升到了一个新的高峰，数千万玩家进驻Steam平台，随着用户数量的水涨船高，Activison、Take-Two等大型第三方开始在平台上销售产品，Valve正式步入发行商之列。表现力强、功能齐全的起源引擎大大提升了开发游戏的效率，公司每一年都会对起源进行大规模更新，保证其竞争力。玩家对《半条命2》续作的呼声很高，但Valve不愿立刻公布《半条命3》，他们选择以章节连载的方式补完后续的剧情，首部资料片《第一章》（Episode One）于2006年夏天发售。本作降低了解密的比重，增大了战斗密度，脚本剧情比本篇运用得更加频繁，场景则以室内为主，自由度有所下降。制作组在本作中大幅改进了AI的表现，主角全程都有NPC作为战斗陪伴，角色之间的情感交流与互动成为了本作的一个重要主题。《第一章》风格的变动可以视作Valve对《荣誉勋章》《COD》等当红FPS的回应。玩家的争议集中于流程长度的问题。打快一些的话，3个小时就足以通关了，40美元的首发价格显得不甚合理，大部分人都是通过一年后的《橙盒》才接触到本作。

早在十年前，国内外玩家就曾使用《雷神


■《GMod》利用游戏资源创作的图片。

之锤》《反恐精英》等游戏的联机录像拍摄短片，各类视频或惊心动魄，或逗人一笑，给观众带来了别样的乐趣。这种被称为"引擎电影"（Machinima）的作品无需额外设备，利用游戏内已有的素材进行演出，效果简单而传神，受到了广泛欢迎。起源引擎本身具备强大的功能和便捷的开发工具，在引擎电影方面有相当大的潜力。一个名为加里·纽曼的编程高手推出了他基于起源的沙盘工具《GMod》（Garry's Mod），这一软件被Valve收购，于2006年末在Steam上公开销售。在官方的支持下，《GMod》可以调用所有基于起源引擎的游戏资源，玩家还可以自由导入其他作品中的模型和武器，具有无限的扩充性。本作的表情和特效功能相当丰富，上手却较为简单，没有任何3D美术基础的人也能通过Valve官方的素材拼凑出有趣的效果。即使不想制作任何影片或图片，单纯在沙盘中像上帝一样随意调用各种建筑、车辆、武器、敌人，胡打胡闹，也是一种乐趣。

2007年末，《橙盒》（Orange Box）的推出再次点燃了全世界的热情。本作一口气收录了《半条命2》《第一章》《第二章》《军团要塞2》《入口》五款游戏，其中的后三部是全新作品，相当超值。作为起源引擎的阶段性总结产品，《橙盒》具备极高的游戏素质和收藏意义。主机用户终于能够在PS3和X360上玩到原汁原味的《半条命2》，一代巨作得以在TV平台上修成正果。《半条命2 第二章》（Episode Two）延续系列剧情，关卡设计回归以室外沙盘为主的思路，首次





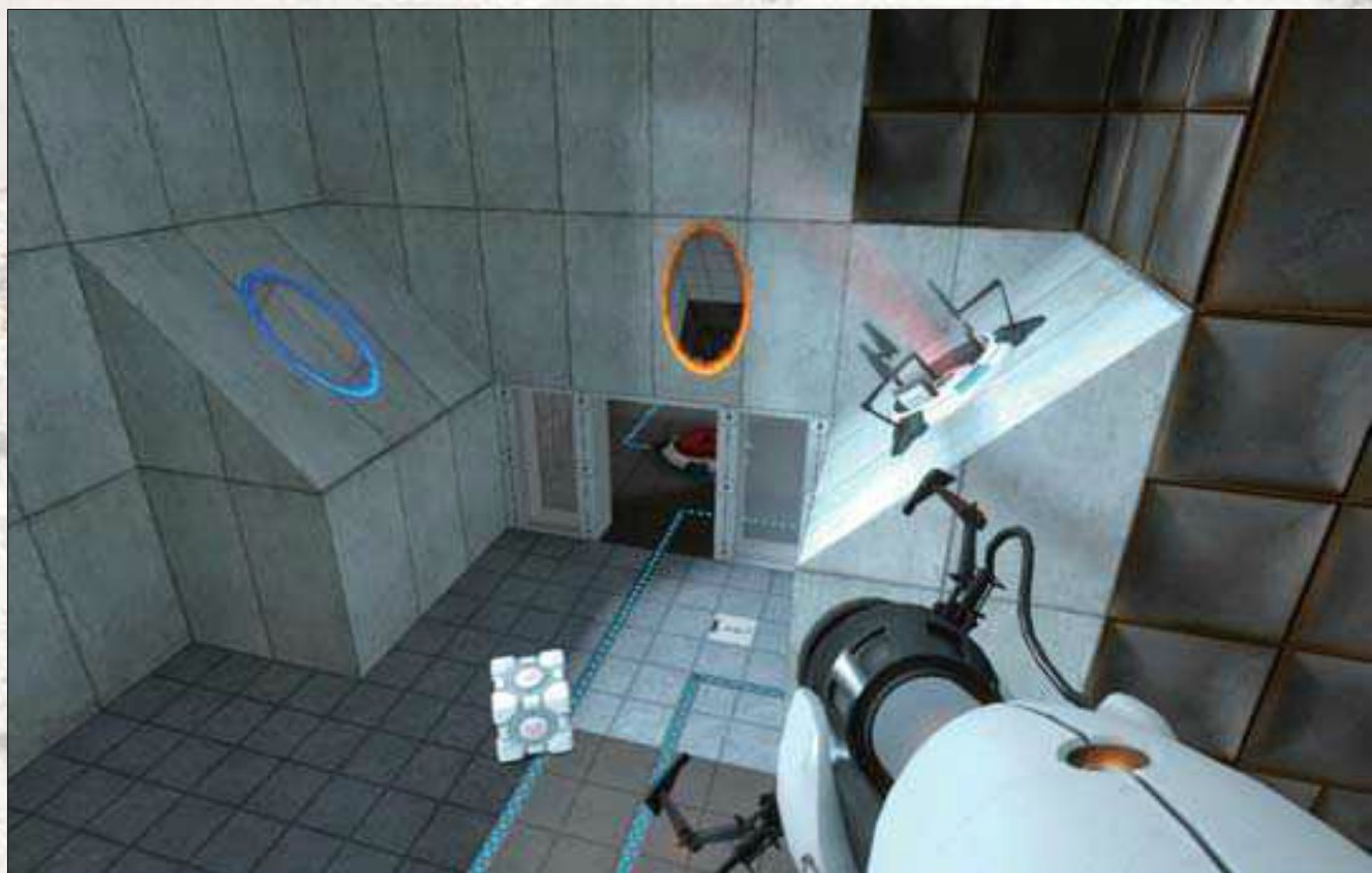
加入丛林场景，结尾那段驾车与多台巨型机甲对抗的壮观战斗让人印象深刻，其规模之庞大、气势之宏伟创下系列新高。游戏流程令人满意，7个小时的长度几乎是《第一章》的一倍，获得了玩家的一致好评。

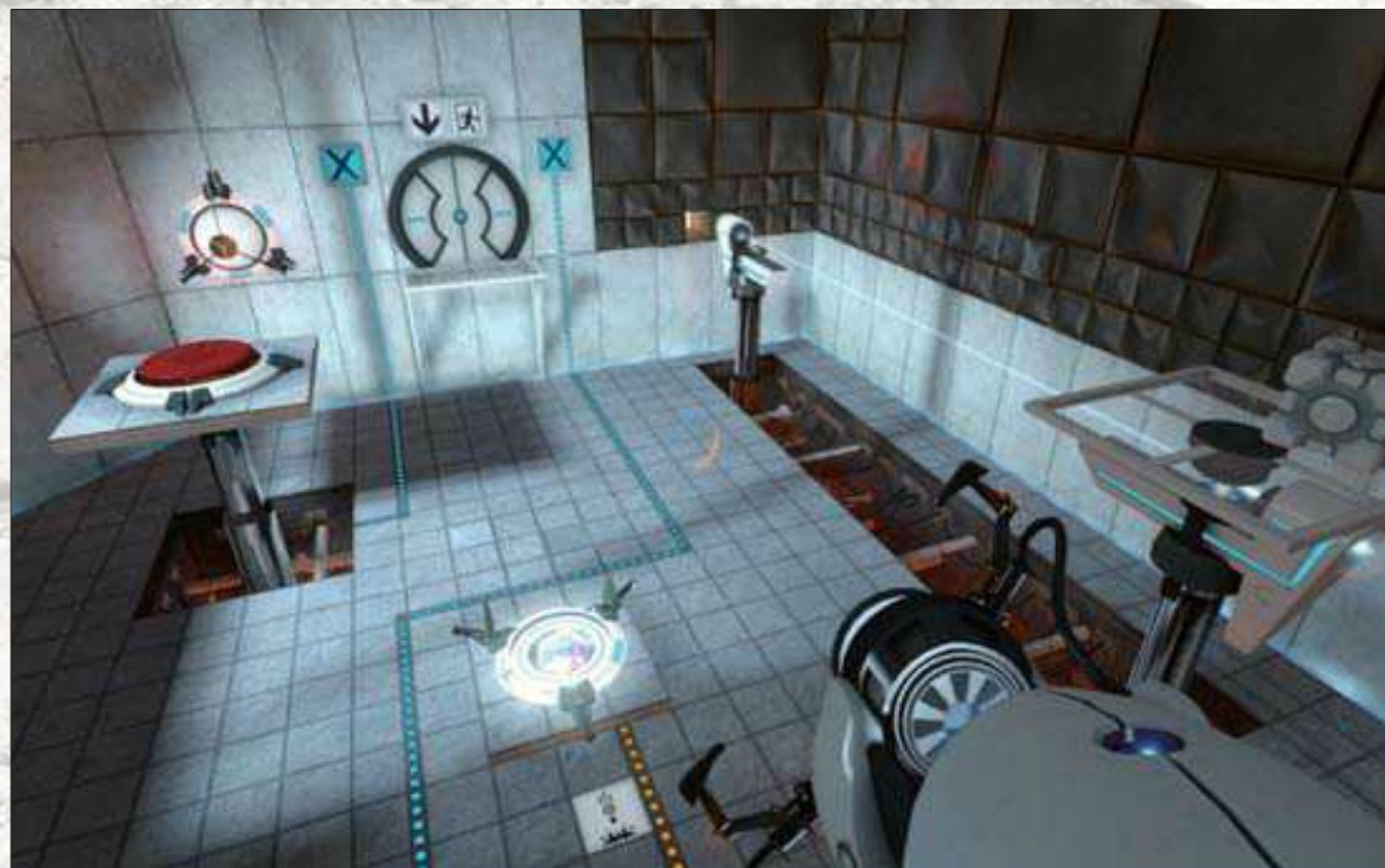
在罗宾·沃克的原定计划中，《军团要塞2》采用类似《反恐精英》的画面风格和现实基调，这一版本在1999年的E3大会中参展，获得了包括"最佳在线游戏"在内的三项大奖。然而，E3结束后，这款游戏却淡出了公众视野，就此消失多年，一度被评为与《永远的毁灭公爵》并列的雾件。待其重新公布时，却变为了卡通风味十足的射击游戏，让人大跌眼镜。本作的画面相当幽默恶搞，但战斗的激烈程度毫不含糊。在Valve三大联机品牌的高清续作中，《军团要塞2》的变更是最激进的，也是最成功的。前作的角色最多可以同时装备6种武器（一种近战武











器，三种枪械，两种手雷），2 代则将所有职业的武器槽严格限定为 3 种。虽然每个职业可同时装备的武器数减少了，但游戏给玩家提供了相当多的武器选择，同一个职业装备不同的武器，打法也完全不同，玩家要在各个方案中做出取舍，趣味性、耐玩性、平衡性均远超前作，炸弹火车等奇想天开的新模式也让人耳目一新。

作为《橙盒》中容量最小，流程最短的游戏，《入口》（Portal）以小博大，成为了 Valve 的又一部传世之作。游戏的基本规则简单易懂，使用左键和右键在白色墙壁上打造两个不同颜色却互相连通的入口，解决迷题并不断前进。看似单纯的能力设定，配合上丰富的机关和精妙的设计，组合出了无穷的乐趣。《入口》并非第一部提出"空间隧道"概念的 FPS，它的亮点在于对 Valve 单人游戏"重解密轻战斗"风格的继承，并将其发挥到了极致。如果说《半条命 2》搞定了正常世界中的牛顿力学，那么《入口》的乐趣就在于玩转各种反常装置的快感，玩家需要通过入口穿梭于各种机关之中，利用连贯的重力、惯性和冲量突破难关。本作可以算得上是 FPS 史上最另类的产品，没有拦在主角面前的士兵或怪物，过关的唯一方式就是利用入口解密，剧情特有的各种黑色幽默和暗示让玩家忍俊不禁。一些向来对 FPS 不屑一顾的玩家也对本作赞不绝口。与《反恐精英》等 MOD 相同，《入口》也是一部出身草根的游戏。几位刚从大学毕业的新手来到 Valve，通过两年的辛勤开发，用无敌的创意征服了世界。《入口》本是《半条命》系列世界观的衍生产物，但它的光芒却盖过了《橙盒》的其他两部新作。这个容量只有 1G 的小品游戏击败同期的无数大作，被 GDC 等 30 家机构和媒体评为"2007 年度最佳游戏"。片尾曲《Still Alive》脍炙人口，同伴方块也成为了和弗里曼的撬棍齐名的文化符号。

Valve 的立业之本是《半条命》《反恐精英》等创意游戏，不是单纯附庸潮流的匠气产品。《求生之路》的开发工作主要由龟岩工作室（Turtle Rock Studios）完成，属于捞钱的奶粉作，并非公司日后发展的重心。加布·纽维尔本人也清楚这一点，《橙盒》发售后，媒体和玩家的反应给了他很大的震撼，短小精悍的《入口》凭借非凡创意成为了年度黑马，话题性超越了合集中的本体《半条命 第二章》。《入口 2》的开发被提上日程。按照加布最初的构想，他想要来一次颠覆性的变革，创作一个以 50 年代为背景，没有入口，没有 GLaDOS 的续作。然而，开发素材遭到泄露，玩家对于如此大胆的计划表示强烈反对，制作组只得走回保守路线。虽然 50 年代旧实验室的场景被保留了下来，但泼洒油漆的解密方式与制作组的原本构思大相径庭。对于玩过 1 代的老用户而言，本作的单人流程新意略显不足。好在新增的双人合作关卡乐趣十足，给游戏增色不少。《入口 2》成为了又一个"拿奖拿到手软"的名作，玩家想要的只是一部流程更长、机关更丰富的续作，2 代满足了他们的要求，自然获得了好评。但 Valve 为了向玩家妥协，放弃了很多相当精彩的创意，游戏缺乏革命性的突破。或多或少留下了一些遗憾。

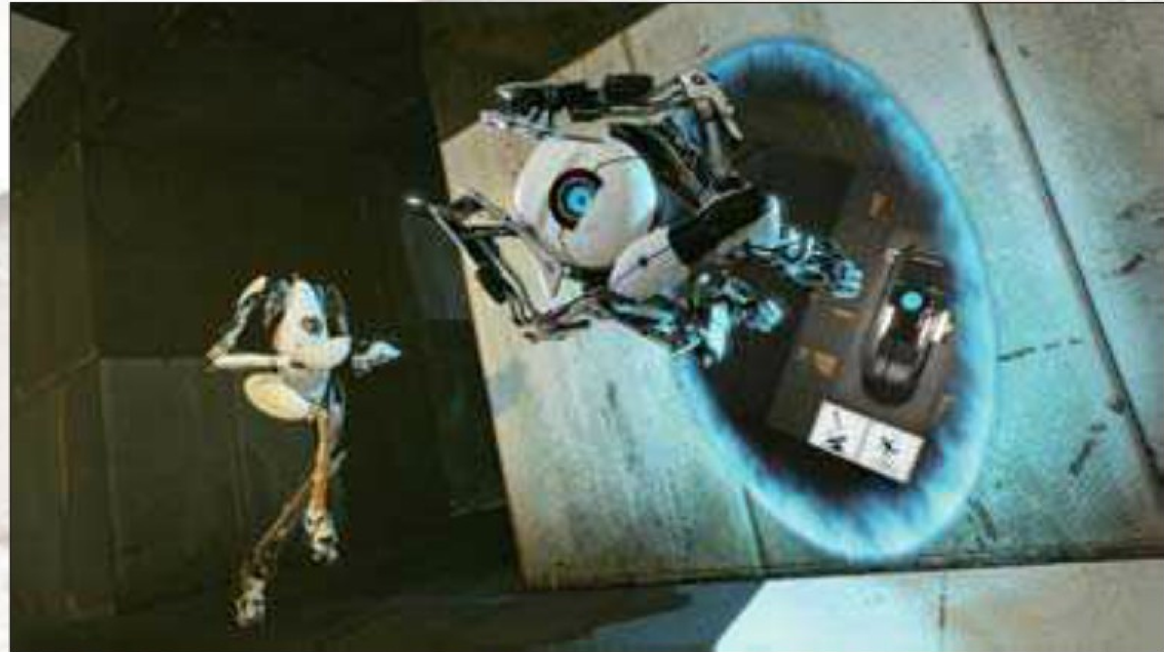
作为一家对职工素质要求极高的公司，Valve 在招聘时一直秉着"宁缺毋滥"的原则，直到今天，公司规模依然控制在 300 人以内。为了实现同时开发多款大作的计划，他们偶尔会以外包的形式与其他制作组合作。近年与 Valve 走的最近的工作室莫过于 Hidden Path，这是一家由前微软游戏部成员组建的小公司，其创始人马克·特纳罗是金牌系列《帝国时代》的制作人，曾担任 Xbox 技术部主管。他们于 2009 年在 XBLA 上推出了大受好评的策略游戏《防御阵型》（Defense Grid），就此一炮走红。Valve 随后将《反恐精英 起源》的维护工作交给了他们，并授权推出《防御阵型》与《入口》联动的 DLC。在谈到为何与他们合作时，加布·纽维尔的回答很简单："我们都是前微软员工，自然谈得来。另外，两家公司都位于贝尔维尤，办公室之间的距离很近，沟通起来相当方便。"

Hidden Path 目前正忙于《反恐精英 全球攻势》（Counter-Strike Global Offensive）的开发，这也是系列变化最大的一作。《全球攻势》对武器阵容进行了大换血，加入了燃烧瓶、诱饵弹等新装备，保留下来的经典武器也改变了造型。当年制作初代《反恐精英》时，Minh Le 还是一个对枪械不甚熟悉的菜鸟，很多武器的结构都与现实有很大误差，名称也采用了避讳策略（如 AK-47 被写作 CV-47）。《全球攻势》向各大军火公司购买了授权，枪械以实名登场，造型更加现实。相较之前的版本，本作更加重视娱乐性，在传统的竞技模式之外，工作室顺应民意，与多位 MOD 作者合作，加入军火库（Arsenal）模式，将这种在民间广受欢迎的玩法以官方的角度确立下来，并对细节进行了相当多的雕琢。《反















恐精英》毕竟不是《COD》，不可能出现呼叫空袭之类的夸张场面，但在军火库模式下，制作组依然会给予玩家一些优势作为连杀奖励。本作使用2012版起源引擎开发，不同于早年光鲜亮丽的风格，《全球攻势》走的是厚实凝重的路线。当然，起源引擎不同于寒霜2，它对硬件的要求很低，Valve很少推出“显卡杀手”级别的产品，PS3和X360的性能就足以满足本作的需要。游戏的画面之细腻在今年的FPS中仍算得上顶级水准，充分证明了起源宝刀不老的非凡实力。早在2003年，Valve就曾在Xbox上移植过《反恐精英》，但当年的主机FPS玩家数量无法与今天相提并论，作品本身也没有针对TV平台进行调整，虽然游戏支持Xbox LIVE，销量突破百万，但依然不算成功。而《全球攻势》对主机玩家相当重视，PS3版甚至加入了三种操作方式以供选择。本作以数字下载的方式发行，在XBLA、PSN和Steam上销售，目前没有实体版，考虑到这一点，游戏的价格想必也不会太高。作为十年前的全民级游戏，《反恐精英》系列的销量高达2700万，再算上可观的盗版下载量，接触过这一品牌的人不计其数。《全球攻势》虽然不太可能达到《COD》的发行量，但它的售价较低。只要游戏的素质出色，让沉迷各类FPS的玩家花一份下载游戏的钱支持本作，也不是什么难事。

从2007年开始，Valve放慢了开发游戏的步伐，将更多的精力放在了Steam系统的发展上。微软为X360提出了三个要点作为高清时代的标准，即宽屏比例、高清分辨率和完善的网络社区，前两者Steam早已轻松搞定，而最后一项恰恰是它所欠缺之处。Valve于2007年架设了完善的社区，一年后又推出了Steamworks标准和云存储功能。经过此番改造，Steam脱离了游戏下载器的原始面貌，成为一个足以媲美Xbox LIVE的综合平台。作为Valve研发的程序接口，Steamworks成为了PC游戏的新标准，加入该技术的游戏可以彻底融入Steam平台，获得包括成就、网战、加密在内的一条龙服务支持。由于Steam几乎垄断了PC正版市场，很多游戏索性将其作为唯一的支持对象。《COD》系列从《现代战争2》开始的PC版均为Steamworks独占作品，即使玩家购买实体光盘版，依然需要安装Steam才能运行。云存储则允许玩家在任何机器上共享同步相同的游戏进度，Xbox LIVE直到2011年才为金会员更新了这一功能，而Steam的云存储则向所有用户开放。今年，Steam又提供了移动版终端，除了与好友聊天之外，玩家还可以通过iOS和安卓系统遥控家中的PC下载游戏。

对于一部售价59美元的游戏，微软和索尼收取15%，约合9美元的权利金，Valve则收取游戏售价的30%，剩下的70%金额全部归第三方所有，这是一个绝妙的双赢关系。下载游戏不存在包装、生产、运输、零售商店的成本，这些成本才是利益链中的大头，网络直销简化了产业结构，颠覆了运营模式，让Valve和其他游戏公司获得了丰厚的利益。虽然跨平台游戏的Steam版销量无法与PS3和X360相比，但第三方在Steam卖出一份游戏的所得收益，是主机零售版的2倍以上，这就是各大公司支持Steam的根本原因。很多独立开发者也将Steam视为乐土，Valve大力支持独立游戏的政策为他们创造了一批又一批财富。几家欢喜，也就有几家忧愁。英国游戏连锁巨头GAME在2004年《半条命2》发售时，嘲笑Valve的网络营销策略是“不切实际的空中楼阁”。2012年，这家零售集团正式宣告破产，而Steam则越战越勇。全世界最大的零售连锁店Gamespot曾收购数字平台Impulse与Valve对抗。但时至今日，Steam在游戏数字发行业务的份额依然是Impulse的五倍以上。无奈之下，Gamespot在今年选择与Valve合作，销售Steam充值卡。网络直销将是未来的大势所趋，Valve在十年前就已经意识到这一点，完善的服务和庞大的用户群让他们在这一领域占尽先机。

与EA、UBI等费尽心机研究反盗版的公司不同，Valve一直对软件资源采取开放政策，对玩家的自制MOD和自架服务器给予支持。Steam光明正大地提供了离线模式，大部分游戏都可以被黑客轻松破解。加布·纽维尔一直在宣传自己的营销理念：最有效的防盗版方式并不是加密，而是提供比盗版更好的服务。即使是单人游戏，正版的成就和社区功能也是盗版所不曾有的优势。2011年，Vale又启动了Steam创意工坊（Workshop），玩家可以通过这项功能向全世界的用户发布自己的MOD内容，Steam则负责提供作品的下载、订阅、通知和管理，部分出色的作品会被官方采纳，并给予作者分红。目前支持创意工坊的游戏包括《军团要塞2》《上古卷轴5》



■《入口2》的傻瓜化编辑器。

和《入口2》。Valve特别为《入口2》打造了傻瓜化的MOD工具，这个改装自Hammer的地图编辑器完全采用可视化操作，任何人都能轻松上手。在《入口2》放出MOD工具的48小时内，创意工坊就涌现出3万个关卡，质量媲美官方地图的精品比比皆是，展现了广大玩家的无穷智慧。如果说之前的MOD创作属于少数人的专利，那么创意工坊的推出，则标志着一个MOD全民运动的开始。未来会有越来越多的Steam游戏支持创意工坊，作品的耐玩度将得到极大提升，这一切都是盗版用户所无法享受的功能。

今天的Steam已经垄断了PC游戏超过70%的市场份额，活跃用户数量高达4000万，与Xbox LIVE旗鼓相当。就公司性质而言，Valve在今天已经成为了和索尼、微软、任天堂并列的平台运营者。根据《福布斯》的统计，Valve的价值在30亿美元以上，光是加布·纽维尔的个人资产就超过15亿，在全美富豪中排名第854。为各大主机制作游戏的同时，Valve也在管理自家的Steam平台，俨然一个独立王国。理论上来说，就算公司从现在开始不推出任何游戏，光靠Steam的利润就足够让他们赚的盆满钵满。正是这种雄厚的财力，让Valve有了和各大势力讨价还价的资本。加布曾炮轰PS3的开发环境恶劣，将《求生之路》献给了X360。多年后，他又对Xbox LIVE封闭的管理方式产生不满，给《入口2》的PS3版加入跨平台联机功能，将Steamworks端口接入PSN网络，并免费为PS3用户赠送Steam版游戏。没有永远的敌人，只有永远的利益，这一商场上的准则，被老奸巨猾的加布运用的炉火纯青。

Valve商业策略的复杂性，在他们与EA的恩怨纠葛中体现的淋漓尽致。两家公司的关系原本十分亲密，维万迪集团与Valve闹翻后，EA接管了他们大部分零售版游戏的发行工作。但随着Steam的发展壮大，EA也对数字直销这块市场产生了兴趣，用《战地3》大力推广自己的Origin平台。《半条命2》发售时，Valve也采取了强制捆绑Steam的策略，虽然那时平台的各项功能不甚完备，但凭借着游戏本身出色的素质，Steam的用户还是迎来了一次爆发性的增长。现在的EA正是在模仿Valve八年前走过的老路，问题在于，《半条命2》发售时，Valve在网络直销方面并没有竞争对手，而今天的Origin面临着一个狼多肉少的困境。微软曾挑战Valve的地位，推出Game For Windows LIVE，希望通过与Xbox LIVE联动来发展PC市场。由于营销人员的漫不经心，在主机领域所向披靡的微软却在PC平台大败而归。微软在实质上已经放弃了Windows LIVE，将自家的PC产品逐渐转移到Steam平台上。Origin坐拥EA的独占大作，但其社区甚至不如Windows LIVE完善，连成就系统都不具备，软件的各项基础功能也相当简陋，用户粘度较差，无法摆脱"游戏下载器"的简单定位，成为一个强大的平台。这些都是EA需要向Valve虚心学习的地方。虽然凭借《战地3》，Origin拥有了900万用户，也吸引到不少第三方加盟，但要想扳倒Steam，EA还有很长的路要走。

除了夏季发售《反恐精英 全球攻势》之外，Valve今年的计划还包括推出Steam的大屏幕模式（Big Picture），该模式允许玩家将PC连接至电视和投影仪等大型显示设备。Valve曾于今年春季在官方博客招募硬件设计人员，高薪聘请拥有"设计主板、显卡和游戏主机经验"的设计师。很多玩家都怀疑Valve有打入主机市场的意图。微软和索尼目前的主机架构与PC有很多相似之处，而Steam的功能足以媲美LIVE和PSN，用户群也足够庞大成熟。一台安装了Steam，接入高清电视和互联网的PC，与其他主机并没有本质上的差别。Valve对此给出的官方回应十分值得玩味，他们承认传说中的"Steam Box"的确存在，但目前这一硬件只是公司内部的开发用机，还没有商业化量产的意图。至于事实究竟如何，或许只有时间才能告诉我们答案。

Valve是一家从未公开上市的公司，加布·纽维尔通过这一策略将企业的命运牢牢地掌握在自己手中，避免整个公司沦为资本高手的玩物。Valve不存在外部股东，也无需公布项目进度，这种策略给整个公司蒙上了一层神秘的色彩。特别是在2003年《半条命2》源代码泄露的事故爆发后，公司加强了内部安保，开发组的机器除了特殊情况，并不允许连接外部网络，任何黑客都很难再从他们手中窃取到资料。加布·纽维尔也以行事诡异、神出鬼没而著称，他给顾客回过的邮件可能比Valve的任何一位客服都多，但广大媒体和记者却很难找到他。根据加布本人的透露，Valve目前正忙于一个开发周期长达5年以上的大项目，这一产品将和《半条命2》一样，改变公司乃至整个游戏界的走向。Valve是一家创意至上的公司，他们的员工在一次会议中想出的鬼点子可能比其他工作室一辈子的创意都多。他们的优势，就在于给玩家提供前所未有的乐趣。或许我们所能做的，只有耐心等待。



THE END：后记

如果没有《半条命》，今天游戏的叙事方式将大不相同；如果没有《反恐精英》，FPS无法成为脍炙人口的游戏类型；如果没有《半条命2》，高清时代的游戏进化很可能会停滞不前；如果没有Steam，光盘零售也许会继续垄断着市场……人们无法想象一个没有Valve的世界，不论公司的未来会是怎样，它已经在全世界玩家的心目中占据了不可动摇的位置。Valve高举旗帜，制定一个又一个新标准，带领整个行业不断前进。作为游戏产业最具影响力的公司之一，Valve当之无愧。

文 藤曦 美编 心の永恒

游戏人物

第十八回

GeoHot PS3黑客圣战导火索



2007 年的夏天，苹果发布了 iPhone，与 AT&T 签署了独家发行协议。那一年，来自新泽西州格兰洛克市的 George Hotz 才 17 岁。他是一个 T-Mobile 的用户，他想要 iPhone，又不想换号，所以他决定将 iPhone 破解。

从某种意义上说，破解就像催眠，将设计者所设计的某些功能屏蔽，使其按照破解者的意图运作。正如 Hotz 所说，秘密在于了解如何与设备对话，然后“说服”其遵守你的规则。与网上的其他黑客一起研究了几个星期之后，Hotz 明白他要让手机里的某块芯片以为自己已被消除。

他用一把菲利普的眼镜螺丝起子旋开了 iPhone 背部的两颗螺丝，用一根吉他琴弦嵌入细小的凹槽，啪的一下将壳掰开。终于他发现了自己的目标：一块黑色塑料长条，叫做基带处理器，就是这块芯片限制了手机所对应的运营商。要让这块基带听他的话，就要将其从手机其他部分获得的指令进行改写。他在芯片上焊了一根线，开始改写代码。这样 iPhone 就听他的话了。他在自己的 PC 上写了一个程序，让 iPhone 能适用于任何移动运营商的网络。



第二天早上，Hotz 站在父母家的厨房里，按下了摄像机上面的录制键，他长着一头自然卷曲的头发，下巴瘦削，带着浓重的新泽西口音。“大家好，我叫 geohot，”然后他从口袋里掏出一部 iPhone，“这是世界第一部被解锁的 iPhone。”

Hotz 的 YouTube 视频点击量高达 200 万次，这一战让他成为全球最著名的黑客。媒体大爱这种“新泽西少年技术宅打败苹果”的题材。Hotz 宣布他将会拍卖这部已经解锁的 iPhone，后来这部手机被手机翻新公司 Certicell 的首席执行官买走，他用一辆 2007 款尼桑 350Z 跑车和三部新 iPhone 换来了这全球第一部解锁 iPhone。接着在 CNBC 的节目中，Erin Burnett 问 Hotz 当日苹果股价的大涨是否和他的所作所为有关。他说：“如果任何手机卡都能用，自然会有更多人想要 iPhone。我现在很想和史蒂夫·乔布斯谈谈。”

“面对面吗？”Burnett 问。

“面对面。”Hotz 自信地说。

苹果与 AT&T 仍然保持着非比寻常的沉默。将手机解锁是合法行为，但这会成为盗版泛滥的开始。很多手机生产商都是亏本卖手机，从每月的合约费用分成和软件销售中盈利。当史蒂夫·乔布斯在某个新闻发布会上被问到解锁的 iPhone，他脸上露出尴尬的笑容：“我们一直在玩这种猫鼠游戏……总有人试图破解，我们的任务就是不断阻止他们。”

苹果联合创始人史蒂夫·沃兹尼亚克曾在自己的职业生涯初期破解了电话系统，他给 Hotz 发了一封贺信，信中说：“这就像电影里的情节，有人解开了一个不可思议的秘密。我很明白这么做的人在想些什么，我不认为这种人是在犯罪。实际上，我认为这种不当行为与创意思维息息相关。”

大约从那时开始，“越狱（Jailbreak）”这个词开始流行起来。两年的时间里，Hotz 不断以 iPhone 为越狱目标。然后他有了新的目标——索尼！他要攻克 PS3——这部号称有史以来最难破解的游戏机。2009 年 12 月 26 日，他在自己的博客上说：“PS3 上市已经有 3 年多了，至今没有被破解。是时候改变这种状态了。”

黑客人生

“我的整个人生就是黑客之路。”Hotz说，“我不是因为某些意识形态而当黑客，而是因为无聊。”

过去人们说起黑客，通常会想起大学里的那些技术怪才们，很多时候黑客们是为了有趣而黑。1970年代初，作为典型黑客代表的沃兹尼亚克设计了一套让他能免费打电话的系统。他把电话打到了梵蒂冈，说自己是亨利·基辛格，结果对方真的叫来教皇和他对话。在多数时候，黑客这个词是负面的，人们马上会想到信用卡大盗，或者那些导致电网瘫痪的家伙。如今的黑客大致可分为两种类型，一种是“白帽”黑客，他们是反病毒专家，或者被军方聘请来做军事网络防御，他们的存在让电脑更安全；还有一种是“黑帽”黑客，他们以攻击为乐，总是造成混乱。黑帽黑客的数量逐年增长，据美国国土安全部的数据，到今年3月，黑帽黑客的数量已经达到5万人，比去年同期增加了1万人。

Hotz喜欢像传统黑客那样行动，先拆开硬件内部搞清楚原理，然后进行修改。对他来说，黑客就像一种体育运动，对手就是官方。Hotz住在斯坦福大学附近的一座公寓楼里，家中与普通独居宅男一样乱成一团：厨房里散落着一堆红牛瓶罐，还有一些外卖菜单，塑料袋、空电脑包装盒和零钱碎钞堆满了卧室，有一个盒子被反过来当作餐桌。墙角摆着一个瘪了的充气床垫。平常他就叉着腿坐在三个巨大的电脑屏幕前。

Hotz从5岁开始写程序，那时是坐在他父亲的膝盖上，用他们家的Apple II电脑编程。五年级的时候，他用Radio Shack买来的电子配件组装了自己的游戏机。他的父母经常发现家里的电器被拆开，他的父亲也叫George Hotz，他是一位中学计算机教师，他如此评价自己的儿子：“他总是很喜欢学东西，如果这是他学东西的方式，那也很好。”GeoHot厌倦了自己的课程，他任凭成绩滑落，只从事自己喜欢的研究，他成为学校里远近闻名的发明天才，经常穿着自己用球鞋和滚轮组装的旱冰鞋在楼道里呼啸而过。他曾经黑入多间教室的计算机，使其同时演奏贝多芬的第九交响曲。他的母亲Marie Minichiello是个社会工作者，她说虽然有时会惩罚他的叛逆行为，但多数时候是支持他的。他说：“我不想到学校里扼杀他的激情。”



▲GeoHot经常在网上发布自己的独白视频。

Hotz 15岁那年，他打败了来自60多个国家的数千名学生，进入了英特尔国际科学与工程大奖赛的总决赛。他凭借自己的发明出现在“今日”节目中，这是一种装了轮子的小机器人，能使用红外线对房间进行测绘，并将信息无线发送到电脑上。当时主播Katie Couric评价说：“看来用科学做好事真的很酷哦！George Hotz就是最好的证明。”这时穿着邪气黑衣的Hotz走上前，被问到是否打算把这技术用于吸尘器时，Hotz兴奋地说希望能用于战士对抗恐怖分子。“他们可以把它先扔进房间里，然后军方再打进去。”

上中学时，Hotz建造了“神经驾驶员”，能够通过脑波控制双轮代步车，使用者可用其思想控制。就算对于大型研究机构，这都是一种超前的科幻技术。而Hotz研究的这种技术居然真的能用，只不过使用者的思维总是无法转换为准确的控制信号。到了2007年，Hotz建造了一个星际迷航为灵感的3D显示器，叫做“我要一个全息仪”，凭借这款发明他再次打入英特尔国际科学与工程大赛总决赛。这次他捧走了电子与机械工程类的最高大奖，赢得了1.5万美元的奖金。《福布斯》杂志对他的发明进行了报道，刊登了Hotz的照片——照片中的他眼中布满血丝，而他本人对此形象十分自豪。

某个深夜里，Hotz想破解iPad2，他打算忙活一个晚上，但他需要电脑连接线。所以他大半夜驱车到一家深夜有开门的电器店。接近一个渺无人烟的十字路口时，他把汽车音响开得响亮，喇叭里的嘻哈乐声震四方。他眼睁睁看着灯由绿转红，然后愤怒地猛转方向盘，一头扎进旁边的停车场，从里面绕道前进，一边咒骂着：“操这群傻逼，史上最蠢的红灯，有个鸟用！”

“我只以道德为准则活着，而非法律。法律都是傻逼定的。”

击落神机

中学毕业后，Hotz考入罗切斯特理工学院，但是只上了几个星期就退学了——他以实习生的身份进入谷歌，只身跑到了硅谷。他的父亲说：“当他决定退学时，我们并不奇怪，也不失望。”不过他承认有时候挺为儿子的未来担忧，觉得他太内向，总是孤独一人。那时Hotz已经能够自食其力，他平常会在网上发布一些免费软件，一些好心肠的人下载后会捐点钱给他，他就靠这点捐赠过活。其中有个程序可用来破解iPhone 3GS。别看这些小小的捐赠，靠这笔收入Hotz买了一辆二手的白色奔驰车。但是几个月后他就对谷歌里的安逸生活感到厌烦，2009年他又搬回了新泽西。自从他破解iPhone的壮举之后，经常有技术宅们给他寄一些设备，看他能不能破解。那一年，有人给Hotz寄了一台PS3，向他发出“成为全球第一个PS3破解者”的挑战。接着Hotz再次在网上发布了要破解PS3的声明。他的主要目标是系统管理程序，即控制主机程序运行的关键部分。



为了进入到系统管理程序，他首先要越过两块芯片，分别是CELL处理器和CELL存储器。首先他像破解iPhone一样在存储器上搭了根线，用电压脉冲对其发起冲击。他的父母经常给他买一些礼物，都对其黑客爱好十分实用：在他解锁了iPhone之后，他们给他买了一部更贵的型号。2009年圣诞节，他们给他买了一块350美元的烙铁。坐在自家卧室里，Hotz拧开了黑色PS3的外壳，接上了电线之后，开始对芯片进行电击。

接着他要写一道指令使其能控制主机。Hotz花了几个漫漫长夜，在他的电脑上写下了程序草稿，在系统管理程序上进行试运行。“系统管理程序给我吐出了一坨坨的屎，”他回忆说，屏幕上出现的是一堆的“5”，代表了未授权者的错误代码，他知道如果成功的话，出现的应该是“0”。最后，在几个星期的尝试之后，他写了一串500行的代码。他让PS3运行这串代码，战战兢兢地看着屏幕。只见画面中出现了一个他等待已久的数字——“0”！

2010年1月23日，在他发布挑战信的



有人将Hotz的电话号码发到网上，害他饱受骚乱电话之苦。

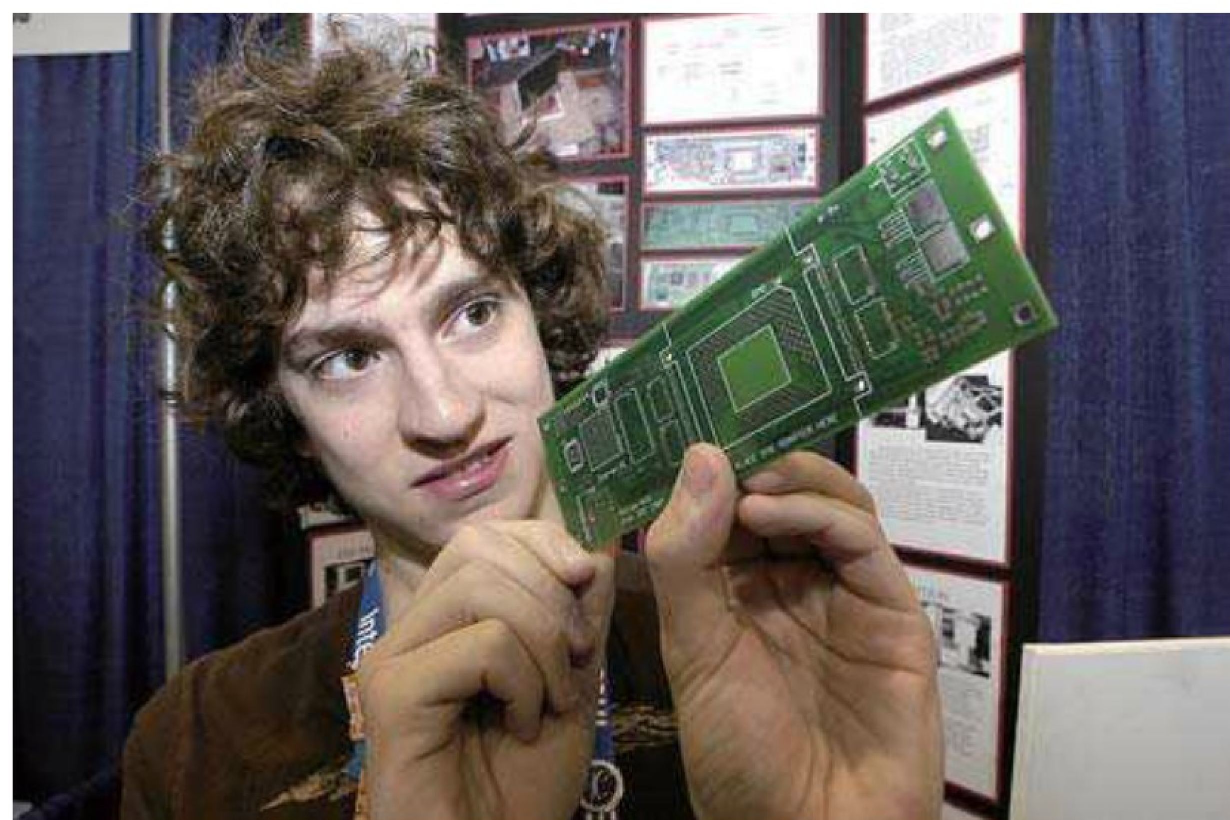
回想起这场风波，Hotz一脸满不在乎的样子。“对于所有那些喷我的人，我都当它们不存在。”他说。2010年的夏天他到中国骑车旅行，那年秋天才回到父母家中。然后他抽空拜读了安·兰德的著作，读完之后他有一种“做点事”的冲动。他父亲说：“我们让他想做什么就做什么，但他从来不干坏事儿。他总是做自己认为正确的事，我们对此非常高兴。”

那年12月底，Hotz决定再次破解PS3，像上次一样取得对PS3的完全控制权，恢复被索尼消除的功能。就在新年前夜，Hotz和一些中学同学聚在一起喝酒逛街，第二天醒来时发现自己斜躺在朋友家中的沙发上，身上盖着一张毛巾当做被子。他踉跄地回到父母家中，随便下了些面条，配了点奶酪，又开始打起PS3的主意。他要设计出一种“万能钥匙”，让使用者“将一切解锁”。

Hotz知道这种“万能钥匙”就藏在PS3内部，不过这次他意识到不需要费劲地寻找其藏身之处。他只要写一个特殊的解码程序，在主机的另一个部分运行，就能让“万能钥匙”自动显露出来。他知道如何与“万能钥匙”对话，然后命令其出现。就这样，不到10分钟的时间他就把再次破解PS3的程序先写好了。

屏幕上的图表闪烁着，表明Hotz可以对PS3做任何他想做的事了：安装OtherOS、玩盗版游戏，或者运行一些奇怪的日式软件。他准备了一个网页，拍摄了自己做出来的成果。不过这次他在即将发布的时候犹豫了——虽然苹果从未因越狱而起诉任何人，索尼在上一次的PS3破解出表现出歇斯底里般的狂怒，这次为PS3的盗版游戏打开大门，也许真的会招致索尼的报复。而且索尼向来对PS3的防盗版机制十分自信，这样被攻破可能会致其恼羞成怒。

出于这种考虑，Hotz写了一道程序，屏蔽了用其破解成果运行盗版游戏的功能，并且在文件中添加了一段声明：“我不会宽恕盗版。”在此网页上线之前，他登录了一个网络论坛，与平常联络的黑客朋友们交流，向他们征求是否该发布破解成果的意见，大家都希望他马上发布。Hotz说：“这是我们这代人的挣扎，是信息控制与信息自由之间的对抗。”在破解的那天，Hotz瞒着父母做了一件让他们不再为他骄傲的事——他服用了毒品，包括强力镇痛剂和维科丁，这些软性毒品让他一时间感到自己是无敌的。“那时就觉得一切都很美好，”他说，接着他敲了一下键盘，将PS3的越狱信息上传到网上。



一个月后，Hotz在自己的博客上宣布：“我已破解PS3。”接着他发布了PS3破解的详细指南，并免费发布了代码。就这样，Hotz接连破解了本世代最著名、最牢不可破的两款电子产品。他充满自信地对BBC说：“没有什么是不能破解的。现在我想对这机子做什么就做什么，就像掌握了一种强大的新力量——只是不知道该用在哪里。”

索尼马上做出回应，发布了一份固件更新，禁用了OtherOS，屏蔽了Hotz突破系统管理后所添加的功能。通过OtherOS可以让PS3运行Linux系统，这就使得PS3从单一用途的游戏机变成了一台电脑，可用来写程序。黑客们对于索尼禁用OtherOS的行为十分愤慨，有人在网上号召大家联合起来对付索尼，网帖中说：“真是疯了！黑客们联合起来！GEOHOT会带领我们走向光明！”不过也有人迁怒于Hotz而不是索尼。有人发帖说：“恭喜GeoHot，那个坐在家中只知道毁掉别人游戏体验的混蛋。”更

黑客圣战

2011年1月11日，Hotz正在自己的新泽西家中玩《帝国时代II》，然后他收到了索尼发来的电子邮件——他已被索尼正式起诉。索尼以侵犯计算机欺诈与滥用条例以及致使侵犯版权为由，申请法庭颁布临时禁令。据美国娱乐软件协会的数据，盗版每年导致业界损失80亿美元。索尼要求没收Hotz的“盗版设备”，并将其发布到网上的破解资料即刻删除。

这则新闻被各大媒体曝光后，宅男们纷纷拥向Hotz的网站，很多本来不知道PS3已经被破解的人都闻讯而来，想趁着破解工具尚未下线赶紧下载一份。卡耐基·梅隆大学的计算机科学家、网络信息自由倡导者David Touretzky立即拷贝了Hotz的文件。他在网上发言说：“索尼正在做的事蠢得惊人，也许是因为他们不知道什么叫自由言论（或者说是自由计算机）的权利，在网络时代试图镇压这种权利就像朝风中吐痰。”网络权利倡导组织“电子边境基金会”发表了一份声明，说索尼与Hotz的官司发出了“危险的信号”，如果索尼胜诉，“就代表索尼将计算机产品卖给你之后仍然保留了权利，可以决定你对自己的计算机产品所做的事是否合法。我们不这么认为，当你买了计算机产品之后，就应该是你的东西。”



而索尼认为Hotz的黑客行为对其构成了巨大的威胁，SCEA总顾问Riley Russell说：“我们发起此次诉讼的主要目的是为了保护我们的知识产权和我们的客户。”1月14日，Hotz上了“Attack of the Show”节目。这是G4电视台为玩家准备的人气新闻节目，当主播问Hotz被告了什么罪名时，他答道：“把索尼气疯了。”但他对于信息自由的态度是严肃的。后来他往YouTube上传了一段嘻哈音乐视频，名为“点亮它大赛”。他穿着蓝色汗衫在摄像头前开始说唱：“哟哟，我是GeoHot ~ 刚被索尼给告了~”这段MV朗朗上口，把一件复杂的事深入浅出地唱了出来，最后Hotz从他的电脑桌上跳了起来，“但是他大爷的哟，他们是公司，而我是自由的化身，哟哟~”

Hotz的MV为他在各种网络论坛里赢得了同情，但是没有获得法官的同情。加州地方法院如索尼之愿，

发布了针对 Hotz 的限制令，禁止其继续破解 PS3，以及发布相关信息。法院还授予索尼权力，使其可向推特、谷歌、YouTube 和 Bluehost（Hotz 的网络服务供应商）索取与 PS3 破解事件有关的信息，包括所有从 Hotz 的个人网站下载过 PS3 破解资料的访客 IP 地址——此举全面激怒了全球各界黑客。此外索尼还获得可调查 Hotz PayPal 账号记录的权力。于是乎，Hotz 被许多黑客视为殉难的叛军领袖，他的一位粉丝在网上发帖说：“GeoHot = 人类救世主”。

表面上，索尼在这场官司中大获全胜。它没有想到的是，等待自己的将会是一场浩劫……

殉难者们总是会获得一群忠诚信徒。很快 Hotz 获得了最著名黑客团体的效忠。这个叫做 Anonymous 的黑客团体让世界各地的许多组织们闻风丧胆，在过去几年间，他们精心策划了无数次网络攻击事件，通常是打着自由言论权的口号。这群黑客曾向科学教宣战，他们认为该教镇压网络自由言论权。他们还为了捍卫维基解密网站而相继攻陷多国政府网站。后来有不少成员加入了“占领华尔街运动”，并扬言要释放与墨西哥毒枭集团 Zeta 合作的一群人。在索尼状告 Hotz 期间，正是 Anonymous 风头正盛之时，有人称他们是“互联网的准军事组织”。

Anonymous 是一个分散于全球各地、无组织形态的团体，任何人都可以加入，只要宣称自己是 Anonymous 的一员，便可成为其正式成员。没有人以真实名称加入。与所有秘密组织一样，其中不乏一些极端分子。在外人看来，他们是一群愤世嫉俗的网络恐怖分子。而实际上，他们大多是真诚的年轻抗议者，嘴里总是挂着一些黑色幽默的段子。通过社交网络，他们能从一盘散沙迅速聚集成一支强大的力量，以迅雷不及掩耳之势对目标发起突袭，令人防不胜防。

4 月初，一位 Anonymous 成员开设了以“索尼行动（Operation Sony）”为名的聊天室，他说：“帮助这位年轻小伙子是我们 Anonymous 的使命，我们要对抗索尼的审查。”全球各地的黑客们纷纷加入到“索尼行动”，聊天室很快被塞满了。于是他们开始深挖索尼律师们的个人联系资料，接着在讨论中决定发动 DDoS 袭击，通过大规模同时访问搞残索尼的网络。


■GeoHot经常在网上发布自己的独白视频。

4 月 4 日，Anonymous 发布新闻稿，向大众公开了他们的计划：“恭喜，索尼。你们已经得到 Anonymous 的全力关注。你们捅了马蜂窝，还是用自己的老二捅的。你们将为自己的行为承受后果。”几个小时后，Sony.com 和 PlayStation.com 同时瘫痪。Anonymous 在 YouTube 上发布了一段视频，提出了他们的要求：立即放弃对 Hotz 的控告，从此不再干涉 PS3 改机。

网络示威与街头游行示威一样，很容易便会失去控制。人们刚开始只是平和地喊口号，接着有人朝窗户扔石头，然后就会演化成骚乱。在这场“索尼行动”中，“扔石子”的是一个成立衍生组织“SonyRecon”的黑客，他提议盗取索尼员工们的信息，以及 GeoHot 一案中的法官信息。不久索尼管理层的电话号码、家人姓名、住址等信息都被发布到网上，Anonymous 们还提出了多种进一步攻击的方式。

此时 GeoHot 在父母的家中，对着眼前几个电脑屏幕浏览着声援者们的行动计划，那时他诚心地想：“希望上帝保佑，索尼别以为这些都是我干的。”实际上，GeoHot 不支持这种网络战争行为，他曾对记者说自己的立场与 Anonymous 完全相反，他说：“我是 George Hotz。我所做的一切都是光明正大的，都是合法的。”

4 月 11 日，索尼宣布其已与 Hotz 达成协议。Hotz 拒绝承认自己行为不当，但他同意今后再也不对索尼的产品下手。而 Hotz 的支持者仍然认为 GeoHot 被迫受到永久禁制令的限制，有人已经开始印制“释放 GeoHot”的 T 恤，还有很多人跑到索尼专卖店抗议。而那些黑帽黑客们正在策划一场将让索尼永生难忘的群体攻击事件。

黑客风暴席卷业界

2011 年 4 月 19 日下午 4 点 15 分，索尼网络娱乐（SNE）的圣地亚哥分公司里，几名技术人员发现他们的 4 台服务器在未经授权的情况下突然重启。他们赶紧将系统暂时下线，开始检查事件日志。通过彻底检查，他们确定已经有人闯入服务器，影响范围可能非常之广。索尼立即关闭了 PSN，经彻查发现，这是一起精密策划的大规模袭击，可能已经暴露了 7700 万 PSN 账户的用户地址、密码、生日和电邮地址。索尼发言人 Patrick Seybold 在官方博客上说：“虽然目前并无证据表明信用卡信息已被盗，但我们不排除这种可能性。”当时还无法查出是否 Anonymous 所为，又或者是有人浑水摸鱼。

安全专家们称此次事件为有史以来最大的用户资料失窃事件。索尼宣布 PSN 将无限期关闭，每周由此造成的损失超过千万美元。Anonymous 拒绝承认与此事件有关，并暂时停止了针对索尼的黑客行动。

4 月 28 日上午 4 点 51 分，Hotz 上传了一段怒斥 PSN 黑客们的长影像。他说：“运行自制系统以及摸索安全漏洞是很酷，但是黑入别人的服务器，窃取用户资料的行为却是可耻的。你们给黑客圈抹黑了，即使你们的目标是索尼那种混蛋。”

5 月 1 日，索尼发现在自己的网络娱乐服务中存在一个数据漏洞，暴露了 2400 万份个人账户信息。技术专家们在他们的服务器中发现被黑客植入了一份文件，该文件本身并无威胁，仅仅是黑客的示威行为，跟在别人家外墙上涂鸦的性质差不多。文件的署名为“Anonymous”，里面还写上了该组织的箴言“我们是军团”。那天索尼在东京举办了记者招待会，社长平井一夫与另外两名高管走上讲台，向在座人士深深鞠躬，超过 90 度的鞠躬姿势保持了 8 秒钟以上，现场闪光灯狂闪。平井一夫说：“我们谨在此表示最诚挚的歉意。”他保证部分网络功能将在数日内恢复，但是最后足足花了两个星期的时间才修复了 PSN。

PSN事件之后，索尼有了一个新敌人要对付：从Anonymous分裂出来的黑客组织Lulz Security，简称LulzSec。这是一个真正的黑帽黑客团伙，相当于一群网络流氓的组合。他们自称为“由你付费的高清娱乐全球领导者”。5月30日，他们黑入PBS网站，目的是报复对维基解密创始人阿桑奇的所谓“不公正负面报道”。他们还发布了虚假新闻，说歌手Tupac Shakur和Biggie Smalls躲在新西兰。

PBS事件之后，LulzSec向索尼发布了一系列警告。6月2日，LulzSec黑掉了索尼电影的网站，该站超过100万用户的个人信息失守（索尼后来将此数字改为3.7万）。LulzSec的声明中说，不断针对索尼的目的不是为了证明谁是黑客界的高手，而是要不断暴露索尼安全系统的漏洞。Lulz的声明中透露，索尼竟然是将用户密码以简单的文本方式保存在服务器里，并未进行加密。LulzSec鼓励其他黑客赶快把索尼的一切都挖出来。一些LulzSec成员仅用简单的SQL Injection方法就黑入了索尼的系统，能够访问索尼电影网站的未授权数据。得手之后，他们扬言说：“一次侵入便可获取一切。对于这种在简单攻击面前毫无抵抗力的公司，你还能信任他们吗？”

2011年的夏天，LulzSec的行动全面激活了全球黑帽黑客们，他们到处攻击，发布企业高层的电子邮件地址，媒体、高科技公司和其他各种机构都遭到攻击，每天都有大规模黑客袭击事件发生。任天堂的网络很快沦陷，世嘉接着遭殃，EA也被攻破，游戏产业里人人自危。不仅如此，其他娱乐产业也遭到疯狂进攻。新闻集团和Lady Gaga都被列为攻击对象，就连北约的网络都无法幸免。这个夏天，LulzSec成为地球上最活跃的黑客团体。Hotz做梦也不会想到自己引发了一场如此大规模的黑客战争，但他并不为自己所做的事感到后悔。某天夜里在Palo Alto的饭店里，他再次表明了在这一连串黑客事件中的立场：“如果当一个技术自由主义者会引发网络大战，我也没办法。我不是起因，我只是喜欢瞎鼓捣。”





▲肆无忌惮的LulzSec最终被警方全盘瓦解。

Hotz将黑客定义为“有一系列特定技能的人”，他相信技能本身不会影响人的善恶，如何使用这些技能取决于人们自己。Facebook的马克·扎克伯格可能是他这一代人里最著名的黑客，Hotz在某些方面与他相似。他是为了技术挑战和有趣而做黑客，他认为自己就像在水池底下拧扳手的人。“黑客之于电脑正如水管工之于水管。”他曾在博客中这样写道。

招安

去年春天，与索尼和解的一个月后，Hotz搬回加州，在Facebook找了一份全职工作。他不愿透露自己的具体工作内容，仅表示是关于网站改良的一些技术。有人认为Facebook趁着成为下一个黑客目标之前将Hotz招入麾下是再明智不过的选择，有人大骂Hotz已被金钱腐蚀，网上的一位诽谤者说：“George Hotz浅薄的宅男躯壳里只有一张已被出卖的灵魂。”

Hotz在Facebook只做了8个多月就决定辞职，他很欣赏Facebook快节奏的年轻文化，认为那是一个“适合工作的有趣之处”，但他知道自己无法像普通工薪族一样生活。他说：“我很好奇为什么人们能在一份工作上做得那么久？”辞职后，他先到巴拿马玩了一圈，然后回到了Palo Alto。他不愿透露今后打算做些什么，可以肯定的是不会像以前那样将破解成果发到网上，他说：“我受够了这一切。”

2012年3月6日，美国政府状告Anonymous和LulzSec的6名黑客高手，这6人都是黑客组织中的核心人物。Hotz从未与LulzSec或Anonymous的成员接触，即使是在他们为自己而战之时。这位声称自己是“自由化身”的黑客传奇人物已退出这场战争，他拒绝对那些被捕的黑客做出“道德判断”。他说：“我只能做技术判断，如果他们够强，就不会被抓。”



▲GeoHot已成为黑客界的传奇。

虽然核心成员被抓，其他Anonymous们誓将战争进行到底。高科技公司们严正以待，美国索尼战略关系部高级副总裁Jim Kennedy说：“去年已证明网络犯罪能达到多高端的地步。”为了应对黑客暴徒们，索尼专门设立了新职位负责全球信息安全，负责人Nicole Slegman马上成为黑客的重点目标。Kennedy承认，网络安全问题将会是永不消停的战争，他说：“最终，我们意识到没有哪个系统是牢不可破的，我们要时刻警惕。”

去年5月，索尼的工程师们邀请Hotz参加在美国总部举办的会议。不安又好奇的Hotz走进那座福斯特城里充满个性的建筑，看到休息室里的装饰，他说：“如果当时等待我的是一屋子的律师，我将成为史上最大的恶棍。”但是等待他的是一屋子的PS3工程师们，他们对他充满敬畏，想向他讨教如何击败他们研发的系统。一个小时后，这位发起了史上最大黑客战争的年轻人将自己的秘诀和盘托出……

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA

横行霸道

GTA背后的黑色内幕

传世之书



一个寒冷的冬日，山姆·豪瑟（Sam Houser）来到了他从未想过的一个遥远的地方，远到让他恐惧——他被要求前往美国国会山回答联邦官员们的质询。这个34岁的男人已经达成了很多人的梦想：从默默无闻到梦想成真。而这一切差点儿从他身边溜走。

在房价高昂的纽约市，这位精力充沛的英国人经营着一个游戏帝国。他就像一个普通的游戏宅男一样，头发邋遢、胡子拉渣、眼窝深陷。与一般玩家不同的是，他开着一辆黑色的保时捷，当交通顺畅时，他喜欢毫无顾忌地将油门一踩到底，周围的世界化作身后模糊的影像，一如那款让他富有的游戏——《横行霸道（GTA）》！

《GTA》是有史以来最值钱的娱乐产品之一，迄今为止，该系列销量已经超过1.14亿套，创造了超过30亿美元的利润。《GTA》改变了游戏业，不仅创造了"沙箱式游戏"这种全新类型，更是成为游戏从青少年娱乐转型为成年娱乐的重要标志，同时为游戏赋予了更高的文化意义。而山姆·豪瑟本人因此成为业界的超级巨星，被《时代》杂志评为全球最具影响力的人物之一，与奥巴马总统并驾齐驱。《华尔街日报》称山姆是"电子游戏时代最闪亮的灯塔"。而山姆的终极目标是让游戏这种备受误解和诽谤的媒体获得应有的尊重，但他却屡屡成为各界抨击的对象，以至于被传唤到国会山。这起事件的起因就是曾轰动一时的"热咖啡"事件，它被称为"游戏业的水门事件"。因为《GTA 圣安德里亚斯》里面暗藏的那个性迷你游戏，政客与家长们要求封杀《GTA》。对此，山姆在发给同僚们的信中说："我们所做的一切对于成年人来说是完美可靠的，我们要不断推动游戏成为一种主流娱乐平台。我们一直是前沿推动者，我们不会就此停歇。"

第一章 艳星之子

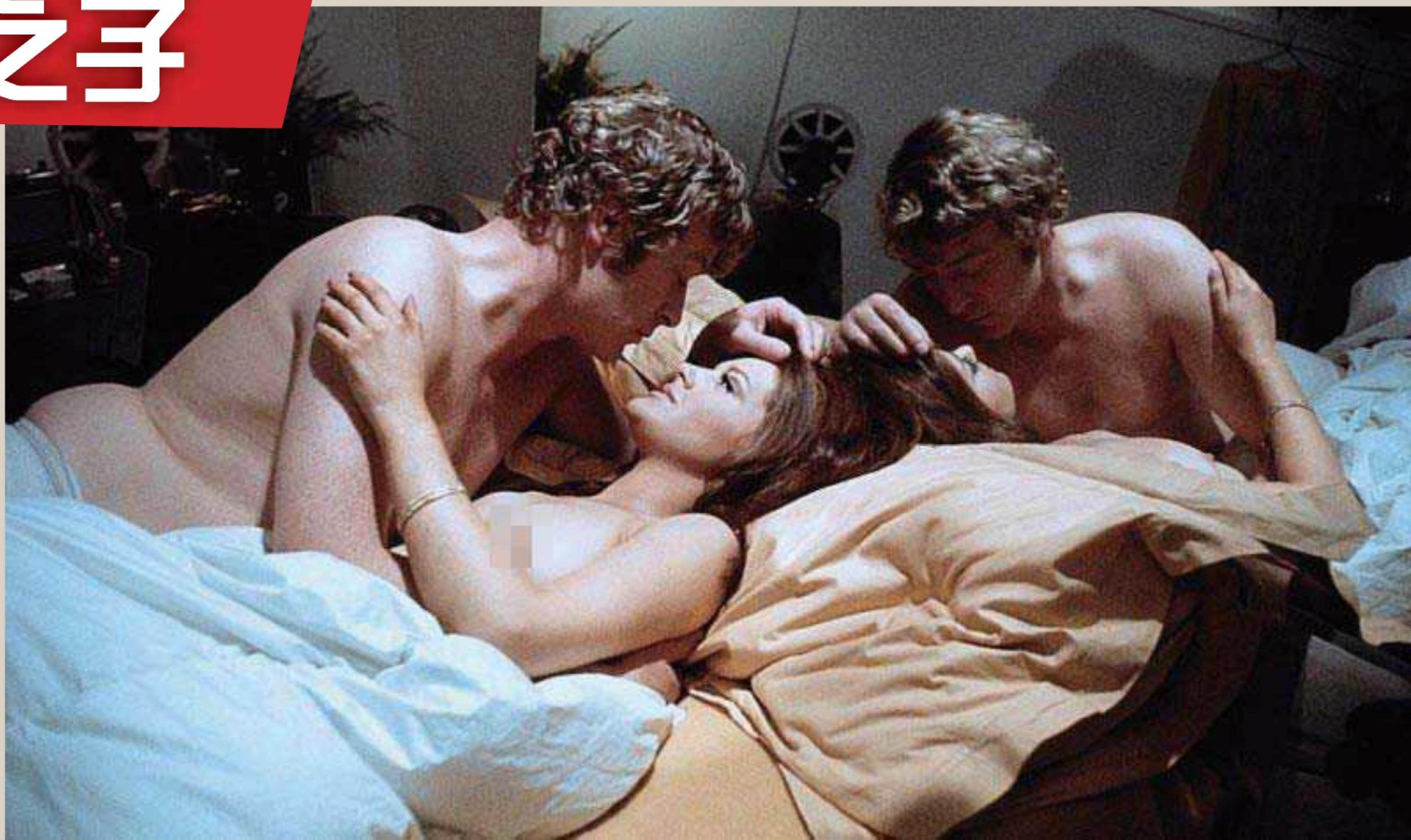
1

一个黑衣男子沿着河边狂奔，身后紧跟着一辆红色跑车。突然，前面出现一辆白色轿车。"过来这里，杰克！"车上一个美丽的年轻英国女子叫道。杰克跃入车中，女子疾驰而去。这女子留着一头红褐色的头发，戴着一幅时髦的银边眼镜。"你不知道自己有个神一样的教母吗？"女子羞涩地问道。

"那么我们这是要去哪儿，公主殿下？"杰克问。

"当然是去魔王的城堡。"她说着换到了高速档，汽车呼啸着穿过停车场。

在1971年，要说最酷的"逃脱车手"，那一定是非杰拉尔丁·莫法特（Geraldine Moffat）莫属，上面这一幕就是来自她出演的英国犯罪电影《复仇威龙》（Get Carter）。影评人对该片不屑一顾，有人说："要让我推荐这部片，我宁愿用肥皂漱口。"但是与很多新类型的片子一样，这部口碑极差的电影最终获得了影迷的认可。这部电影中的经典一幕是莫法特全身赤裸与迈克尔·凯恩（Michael Caine）一起躺在床上，旁边的床头柜上放着一张滚石唱片——这简直是那个年代话题型电影的缩影。《复仇威龙》成为一部狂热经典之作，莫法特也因此成为伦敦最时尚的明星之一。后来她嫁给了沃尔特·豪瑟（Walter Houser），这位音乐人在英格兰开了一家享有盛名的爵士乐酒吧，叫做Ronnie Scott's。



▲杰拉尔丁·莫法特在《复仇威龙》中的经典一幕。

在《复仇威龙》上映后不久，莫法特诞下了她的第一个儿子——山姆·豪瑟。这个小男孩长得和他的母亲很像，心形的脸蛋、浓密的眉毛，还有一双褐色的眼睛，忽闪忽闪的眼神里仿佛蕴藏着无限可能。每一个孩子都会立志超越他们的父母，但他的父母是娱乐圈里的大明星，超越他们并不容易。山姆经常在他母亲的电影里寻找灵感，他开始迷上黑帮题材，越黑暗越喜欢。他经常跑到当地的图书馆，借犯罪电影的录像带看：《法国贩毒网》、《大逃亡》、《战士帮》等等。

有一天，在Ronnie Scott's，爵士乐大师迪兹·吉莱斯皮（Dizzy Gillespie）问小山姆长大后要做什么，山姆不假思索地说："银行劫匪！"

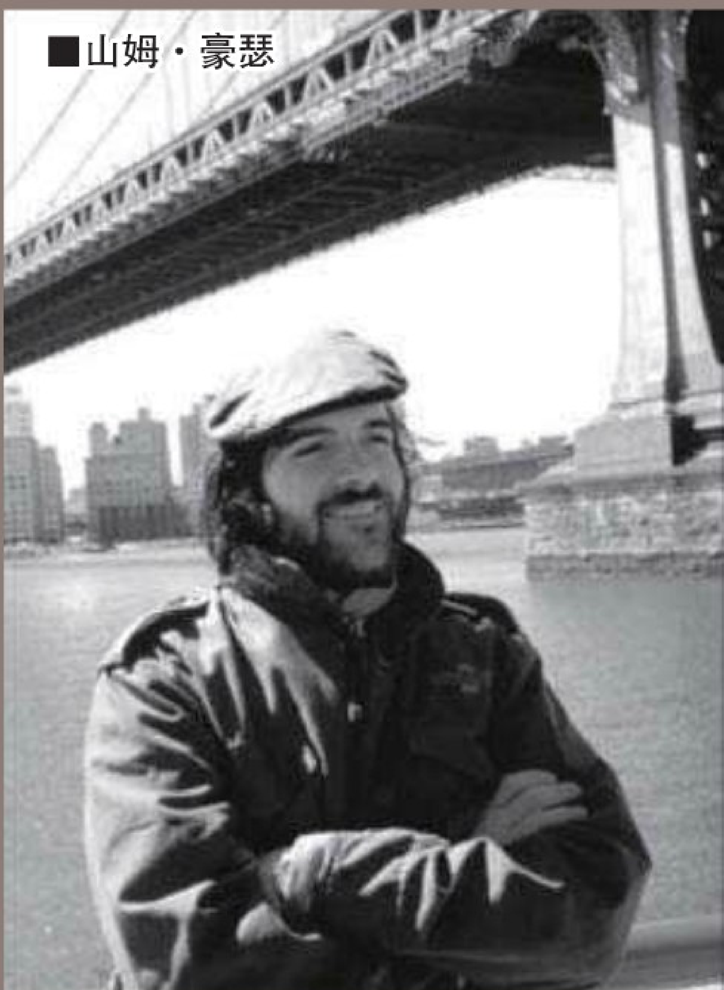
2

海浪冲刷着布莱顿的沙滩，这是位于伦敦南部的海边小镇，但山姆对海岸不感兴趣。父母带他和年仅两岁的弟弟丹·豪瑟（Dan Houser）到这里玩，呼吸海边的新鲜空气、听海鸥唱歌。山姆没有看海的闲情雅致，莫法特发现自己的大儿子趴在一部被画得花里胡哨的街机筐体上——小小的山姆发现了电子游戏！

那是在1980年代初，那是全家一起玩游戏的黄金年代。街机厅里不断有新类型机体出现，游戏设计与技术的创新令人目不暇接，从《太空侵略者》到《小行星》，简陋的画面中蕴藏着丰富的玩法。山姆最喜欢的是《Mr. Do！》，游戏中扮演一个马戏团的小丑，在地底下挖魔法樱桃，后面有怪兽在追击。在他家附近开了一家新的小卖铺，那里就有一台《Mr. Do！》。平常山姆总是很积极地帮助他妈买烟，顺便在店里玩会儿游戏。



■丹·豪瑟



■山姆·豪瑟

山姆的父母不反对儿子玩游戏，他们把当时流行的所有游戏机都买回家，从雅达利到Omega再到Spectrum ZX，山姆玩遍了当时的流行游戏。丹虽然年龄比哥哥小，但是却不像其他小男孩一样喜欢游戏，而是对文学更感兴趣。不过山姆总是诱惑丹玩游戏，经常把手柄塞到他手里。那时丹就会抗议说："我都不知道那些键是干嘛的！"

"那没关系！"丹答道，"你必须玩儿！"

如果丹不从，就会被山姆欺负。山姆后来开玩笑说，他有一次居然拿毒草莓给弟弟吃，害他

进了医院。后来丹的个子越长越快，当他长得比哥哥还高时，终于不怕被欺负了。有一次他从自家阳台跳到楼上哥哥的房间，两人大打出手，山姆的手都被打断了。

那时山姆喜欢的游戏中也有不需要对手的，比如他最喜欢的《精英（Elite）》，这是对他影响深远的一款游戏。山姆着迷于其中的世界，游戏中玩家扮演一个飞船指挥官，目的是开采星球上的矿藏。这款游戏非常自由，玩家可以选择各种星系，每个星系都有不同的星球可以探索。该作在英国非常流行，卖掉了几十万套。在山姆看来，它的魅力在于将玩家带入了另一个世界。

3 男孩们整齐划一地排着队，一步步向前，领走自己的甜点，有水果派、奶油蛋羹等。他们的着装和他们的盘子一样整洁，统一穿着黑色运动衫，佩带着校徽。领尖是醒目的白色纽扣、黑色领结。他们穿着同样的裤子、黑袜子以及黑色皮革鞋。所有的男孩子看起来都一模一样，除了一个穿着时髦马丁靴、旁若无人信步而来的男孩，他就是山姆·豪瑟。

这里是圣保罗学校，泰晤士河畔的著名预备学校。自从16世纪以来，圣保罗学校已经培育了无数国家栋梁。山姆和丹与伦敦的许多名流富二代一样被送进了这所名校，在45英亩的学园里学习贵族们的方方面面，比如在草地上打板球、学习俄罗斯历史、倾听管弦乐表演。

山姆的穿鞋品味已清楚表明他与这所名流学校的格格不入。他显得傲慢而目中无人，似乎从小就继承了父母的摇滚明星式生活方式。他会给自己套上长发，穿着磨破的靴子，有时会看到他钻进一辆劳斯莱斯离开学校。与搞爵士乐的父亲不同，山姆和丹喜欢嘻哈音乐。他们最迷的是Def Jam的音乐。Def Jam公司由摇滚歌手瑞克·鲁宾创办于纽约大学的宿舍，很快成为东海岸嘻哈流行风里涌现的最酷的音乐公司。类似于山姆那样的狂热Def Jam粉丝，他们消费的不止是Def Jam的唱片，更是其生活方式。他会将Def Jam的补丁像荣誉勋章一样缝在自己的衣服上，一有机会就咆哮两句Def Jam的曲子，嘴动得比机关枪还快，歌词如子弹般喷射而出，一边摇头摆手地全身心表达自己对流行文化的热爱。

Def Jam仿佛在纽约召唤着山姆，他爱屋及乌地对这座城市产生了浓厚的感情，那种时尚风格与文化及音乐，都是山姆所喜爱的。白天他穿着圣保罗学校的古板校服，一到晚上就换成纽约的流行服装。他坐在自己的房间，旁边是堆积成山的黑胶唱片和录像带，他像纽约的说唱歌手一样挥舞着鞋带。

在山姆庆祝18岁生日时，父亲终于带他去了一次纽约。刚到纽约，山姆就买了一件皮夹克和飞人乔丹的March 4运动鞋。走在高楼大厦的水泥丛林里，身边的一切事物都让他好奇。黄色的出租车、高耸入云的大楼、满脸阴沉的路人、时代广场的站街女……“从那一刻起，我已经深深爱上了这个地方。”山姆后来回忆道。

某个下午吃午饭时，山姆的父亲带来了他的朋友亨氏·何恩（Heinz Henn），他是BMG唱片公司的市场总监。何恩说，BMG在青少年流行文化方面举步维艰。这时坐在旁边的山姆忍不住说：“为什么唱片业的所有人都那么老！为什么你们不找写年轻人做这个生意？”

何恩上下打量着眼前这个白嫩的星二代，亨氏对山姆的父亲说：“你儿子太年少轻狂了，不过他还真有点想法。”

山姆没想到，自己这简单的一席话让他在唱片业里找到了工作。

▼古色古香的圣保罗学校。



第二章 苏格兰的战士帮

1 “来吧，来吧，来吧，来吧，放松心情，开始派对吧！”

山姆·豪瑟目不转睛地盯着眼前五张年轻俊俏的脸，他们正在台上卖力地歌唱。他们是排名急升的少年组合，来自曼彻斯特。作为BMG Entertainment的新音乐电视制片人，山姆正在执导拍摄他们的MV，名字就是他们的热门新单曲《放松心情去派对》。作为一个看着犯罪片、听着嘻哈音乐长大的孩子，这种音乐和他的追求简直是南辕北辙。MV里的少年们跳着霹雳舞，捶打着胸口从浴缸里跳起来……不过这好歹是一份与音乐有关的工作，满足了山姆进入音乐行业的愿望。

到1992年，山姆成功让自己的成绩重归前列，考入了伦敦大学。课余期间他会到BMG的泰晤士分部兼职当实习生。山姆说他的行事风格是为了实现目标而不惜冒一切风险，包括激怒别人。“我的第一份工作就是通过在饭桌上辱骂高级经理得到的。”

这时山姆的目光已经瞄向了新领域——互联网，虽然那时的网络才刚刚起步，山姆发现通过网络营销可以低成本地进行大面积宣传。他说服BMG的老板们通过网络宣传安妮·蓝妮克斯的新专辑，这在当时几乎是闻所未闻的。通过山姆的网络营销计划，蓝妮克斯的新曲《Diva》一度杀入英国单曲排行榜的第一位。

BMG开始在新兴数字领域进行全方位尝试，他们与洛杉矶的一家小型CD-ROM公司合作，推出了被《洛杉矶时报》称为“唱片业史上的首个互动音乐品牌”——这就是新成立的BMG Interactive部门，他们相信未来不止在于音乐CD-ROM，更在于山姆内心向往的媒介——电子游戏！

1994年，游戏产业的规模增长到创纪录的70亿美元，并且预计在两年内增长到90亿美元。而在文化层面上，游戏正站在十字路口。技术与思维的激变横扫游戏业，引发了关于业界未来的激烈论战。论战的导火索是暴力游戏《致命格斗》，用真人实拍片段呈现的摘头抽骨画面令人毛骨悚然，全球舆论为之哗然。1993年12月9日，民主党参议员约瑟夫·莱伯曼（Joseph Lieberman）召开了关于游戏暴力的首次听证会，游戏业界人士们积极应战，包括正在进入游戏业的新秀、山姆的雇主——索尼！

当时索尼正在筹备日本的PS首发，欧洲的游戏事业交给了还很年轻的菲尔·哈里森，他负责招募欧洲的游戏开发者。在哈里森看来，游戏早已不是“12岁少年在房间里孤独玩耍的玩具”，根据索尼的市场调查，游戏玩家的平均年龄不小，他们都有足够多的可支配资金，可以承受价格更高的游戏机。为了开发更多PS游戏，刚成立的BMG Interactive也参与到游戏事业，山姆·豪瑟为之兴奋不已，他向上司主动请缨参与到游戏事业。虽然BMG的初期游戏大多失败告终，但山姆从未放弃希望。他相信，与音乐行业一样，只要有一个成功作品，就足以抵消十几部游戏的亏损。他一直在等待这样一款游戏，就像在等待下一个巨星的星探。


■大卫·琼斯

2 在一家炸鱼与薯条店里，大卫·琼斯（David Jones）发现了一台高高的黑色箧体，上面画着一只大红眼睛、昆虫状的外星人。对于琼斯来说，这就像发现了一座灯塔，他情不自禁地掏出硬币塞了进去，忘情地敲打按键，在这款叫做《小蜜蜂》的街机游戏中杀入了排行榜的前列……这里不是大卫·琼斯的家乡敦迪市，这里是道格拉斯，敦迪周边的一个野蛮的城市。敦迪曾以黄麻和柠檬果酱而闻名，但是从1980年代初开始，敦迪的经济就陷入停滞，工人阶级大批失业，于是种种社会问题随之而来。游手好闲的少年们组成了各种帮派，有“野人帮”、“萨满帮”等等，他们招摇过市，到处打架斗殴，就像苏格兰版的《战士帮》。什么鸡毛蒜皮的事儿都能把他们惹毛，有时是看不惯别人穿的衣服，有时纯粹就是看人不顺眼，特别是像琼斯那种呆头呆脑、戴着眼镜的萝卜头宅男。

那时琼斯还是个小学生，和父母一起住在一个小镇上，父亲在家附近开了家书报亭。平时大卫·琼斯会去泰河钓鲑鱼，或者在公交车站旁边的明信片商店玩《太空侵略者》。每天上学之前和放学之后，他都要到店里玩几局，确保自己的分数总是排在第一位。有一次他走错路来到了道格拉斯，就忍不住诱惑玩起了《小蜜蜂》，他创造了那台机子的分数新纪录，留下了自己的姓名缩写，然后满足地走出了商店。这一切被玻璃窗外的一群小混混看在眼里。琼斯刚走出门口，他们就叫嚣道：“哟，这位是谁呐？在我们的地盘破了新纪录哈？”琼斯见情形不对，赶紧撒腿就跑，沿着灰色鹅卵石铺就的街道一路狂奔，一路上都是大包小包拎着购物袋的老女人，以及在阴沉沉的天空下抽着劣质烟的糙爷们儿。琼斯没有跑过那群混混，他被按倒在地一顿暴打，在警察赶来之前，他只能护住自己的头，任凭拳头雨点般朝他的身上招呼。那时他惟一的希望是赶紧回到自己的小镇，玩自己的游戏机。

琼斯以及和他一样的苏格兰小宅男们都知道，一场电子风暴正在到来。敦迪市有一座Timex公司的工厂，这家工厂正在创造英国第一波个人电脑热潮——Sinclair ZX81和Sinclair ZX Spectrum正在诞生。

Spectrum有一个黑玉色的键盘，侧面有彩虹般的条纹，看起来就像来自异世界的控制面板。在敦迪市经常发生Spectrum电脑货运车的失窃事件，然后这些机子就落入黑客的手里。

琼斯的中学是英国最早开设电脑课程的中学之一，琼斯对此课程如鱼得水。他有非凡的数学天赋，在编程上自学成才。中学毕业后，他就在Timex工厂找到一份当学徒工程师的工作，但他真正想做的是开发游戏。电脑游戏业余开发热浪正在贯穿大西洋，从旧金山一直蔓延到瑞典。玩家自己在Apple II电脑上开发游戏，自己通过邮购的方式发行。琼斯加入了一个电脑编程爱好者组织，叫做“王道业余计算机俱乐部”，他们会定期在当地的一所工学院里聚会。

Timex公司因为业务调整开始裁员，上司向琼斯提出了补偿3000英镑即自动离职的提议，琼斯欣然接受，原来他对当时高端的Amiga 1000电脑垂涎已久，有了这笔钱就可以梦想成真。当时琼斯已经在当地的大学学习软件工程，他的教授和家人都觉得以开发游戏谋生的想法太傻，他们说：“游戏永远不可能成为正经行业，你不可能通过卖游戏谋生。”

3 但琼斯深信自己的梦想。他不顾自己直线下跌的成绩，每一个深夜都窝在自己的房间里，为自己的计划而努力。当时的业余游戏开发者大多专攻奇幻或科幻题材，而琼斯的目标是将快节奏的街机游戏移植到电脑上。他的第一款游戏是射杀恶魔的射击游戏，名为《Menace》，于1988年发售，卖掉了1.5万张。这款游戏为他赢得了赞誉以及2万英镑的报酬，热爱汽车的琼斯用这笔钱买了一辆16缸的Vauxhall Astra。

琼斯从《Menace》身上看到了希望，他决定退学，开办了自己的游戏公司——DMA Design，DMA是计算机专业术语“直接存储器访问（Direct Memory Access）”的缩写。琼斯从计算机俱乐部里招了一些朋友与他合伙创业，他们的公司选址于一座红绿相间的窄楼，是位于二楼的一套两房办公室，楼下是一家婴儿用品店。他们白天写代码，晚上就到当地的小酒吧胡侃神聊，或者在办公室里进行游戏比赛。几个大男人把办公室搞得像个垃圾堆，琼斯的妻子不得不定期来清洗卫生间。

DMA是电脑游戏产业发展初期的典型写照，只要有电脑和梦想就能开创自己的事业。琼斯的梦想是让游戏和他的跑车一样又酷又快。1989年，DMA推出了《血钱（Blood Money）》，它被标榜为“终极街机游戏”，在两个月的时间里销售了3万多套。琼斯兴高采烈，他知道自己正在顺利地朝梦想前进。

为了更高效地发挥硬件性能，程序员们要摸索最新、最巧的编程技术。某日，DMA的一个程序员发现了一种能实现同屏数百人的编程技巧，琼斯看到他做的DEMO后吃惊得说不出话来：只见画面中有一群小小的生物，他们愚蠢地排着队一个个争相赴死……这种苏格兰式黑色幽默让在场的所有人忍俊不禁。“我们把它做成游戏吧！”他们一起喊道。

《疯狂小旅鼠（Lemmings）》就这样诞生了。游戏的目标是引导那些小旅鼠走安全之路，琼斯的团队尽其所能设计了无数的邪恶陷阱：掉进无底深渊、被巨石砸死、掉进火海被烧成灰、被机器绞碎……为了求生，要为各个小旅鼠配备一种能力，比如挖土、攀爬、建造、猛击等等。

《疯狂小旅鼠》在1991年圣诞节上市，包装盒上有一个警告标志，旁边写着：“若玩后精神失常、失眠、脱发，我们概不负责。”在这绝对的自信中，《疯狂小旅鼠》疯狂热卖，首日销量就超过了5万套，最终销量将近200万套，DMA从中赚了数百万英镑。一位记者如此写道：“如果说《疯狂小旅鼠》像风暴般席卷电脑游戏世界，那就像是说亨利·福特对汽车市场只造成了小小的冲击。”

当时年仅25岁的大卫·琼斯成为英国最富有、最著名的游戏制作人之一，被业界作为经典成功案例争相传颂。琼斯也好好地奖励了自己，买了一辆最新款的法拉利跑车。领车那天，他开足油门从那座没落的城市街头疾驰而过，闪瞎街边混混们的双眼，仿佛在玩一款最新的游戏。



■血钱



■疯狂小旅鼠

第三章 比上帝更强

1

"操！操！操！"

这是DMA普通的一天，组里脾气最暴躁的程序员又在发飙了。做游戏是件很费脑子的事儿，用抽象的代码搭建一个生动的世界，其过程往往是痛苦的。当那位程序员一边用头撞墙，一边咆哮的时候，才看见后面不知道什么时候站着一个日本人。"我的天呐！"这时旁边的另一个程序员咕哝着，"他是宫本茂！"

谁也想不到这位全球最著名的制作人会来到敦迪这个穷乡僻壤。当时任天堂正到处寻找第三方为N64开发游戏，琼斯与任天堂签了两款游戏的开发协议，合同金额是数百万英镑。当时美国任天堂总裁霍华德·林肯（Howard Lincoln）说："我们认为大卫·琼斯是这世上少有的斯皮尔伯格的类型。"为了表示诚意，宫本茂亲自前往DMA，考察他们的游戏制作实力。

有了钱之后，DMA搬进了西边的敦迪高科技产业园，在一座有着豪华全玻璃外墙的写字楼里占据了250平米的办公室。整个办公区光是装修费就花了25万英镑，所有设施都是尽量买最好的。当时盛传DMA拥有英国最大的SGI图形工作站，机体比冰箱还大——大到英国国防部长都对其可能造成的安全威胁表示关注。DMA需要这样一套强大的装备，琼斯准备用他实现自己最具野心的梦想——创造一座活生生的城市。

琼斯一直在思考这么一个问题：在个人电脑极小的内存和处理器速度限制下，最多能够做成怎样的虚拟城市？如何让这样的城市在电脑中活过来？琼斯让他的团队朝着这个方向努力。程序员麦克·德利（Mike Dailly）做了一个俯视视点的模拟城市，另一个程序员做了几只恐龙在城市街头奔跑，然后另一个程序员把恐龙换成更现代、更真实的东西——汽车。当德利看着虚拟的小汽车在城市街头疾驰，他心想："开始有点儿意思了。"

琼斯喜欢"警察捉小偷"的概念，玩家扮演警察，在城市街头追捕匪徒。他认为这是所有人



▲ DMA的老办公楼。

都能立刻理解的自然规则。因为"警察捉小偷"这个名字太普通，他们将游戏命名为《竞速与追击（Race'n' Chase）》。琼斯对真实度的要求越来越高。路上有许多汽车，他们到交通灯前就会停下来，由红转绿之后才通行。看着自己的这个小世界不断变得真实，琼斯的内心感到欢愉。

DEMO做好后，琼斯带着样盘到伦敦给一家潜在发行商看，这家公司就是BMG Interactive。他们对琼斯非常热情，迫不及待地想把他们的游戏打入市场。琼斯带着一份包含4款游戏的发行协议满意地离开了，在未来13个月内，他们将分别为索尼、世嘉和任天堂的主机推出游戏。这份合同为他赚了340万英镑。琼斯兴奋地对记者说："他们会向对待音乐公司一样对待电脑游戏公司。"

而在BMG的办公室里，山姆和其他同事启动了《竞速与追击》。问题出来了：这游戏真有点烂。



2

在BMG Interactive工作，你得随时留点儿神。任何时候都可能有人举起一把泡沫枪，射出一连串的泡沫飞镖和亮黄色的球。在山姆的新地盘里充满了爱玩儿的精神。他每星期只赚120英镑，但是他生活在自己的梦想里。作为一家德国音乐集团里的一群英国怪人，这群玩家只是公司里的局外人，在其英国总部大楼里只占了一个偏僻的小房间。但他们有继续坚持下去的理由。到1996年，PS气势如虹，索尼表示"PS是我们继Walkman之后最畅销的产品"。在英国，PS瞄准更叛逆的新一代年轻人，即菲尔·哈里森所谓的"伦敦酷小子"。在伦敦著名的午夜俱乐部"Ministry of Sound"，他们设置了一个宣传角，处处是PS的试玩机，每个进出俱乐部的客人都会拿到PS的宣传单，上面写着"比上帝更强"。到1996年秋季，PS全球销量超过了800万台。

山姆有一个充满活力的同事，他叫詹姆·金（Jamie King），他和山姆有相同的热情。26岁的詹姆英俊帅气，过去也是一个MV制片人，通过一个朋友与山姆结识。只有詹姆能和山姆一样对流行文化有着百科全书般的认识，他们都崇拜约翰·卡萨维兹，都喜欢法国黑白帮派电影《怒火青春（Le Haine）》，他们对艺术与时尚的品味也基本相同。现在詹姆和山姆正共同负责这个新项目——《竞速与追击》。虽然它有出众的技术，却缺乏作为游戏最本质的东西——游戏性。高级制作人嘉里·佩恩（Gary Penn）说："这就是他妈的一个模拟程序，只有一些愚蠢的细节。"

在敦迪的DMA，开发者们开始同意BMG方面的指责，他们发现警察捉小偷的游戏玩法真的挺无聊。有人将它戏称为"模拟驾驶说明书"：如果玩家开着警车闯红灯或者开上人行道，系统会提示应遵守交通规则。路上的行人更是碍手碍脚，让人恨不得把他们全都撞倒。DMA的开发人员们盯着屏幕，游戏设计似乎走进了死胡同。这时有人提出"既然大家都想把行人撞倒，那就撞嘛"——将警与匪的角色对调，整个游戏突然就变得好玩起来了！

不久，《竞速与追击》的新版本被送到了山姆的办公室。刚开始，他们以为这个新版本没什么变化，还是俯视视角，眼前还是灰褐色的屋顶。玩家操纵的是一个穿黄色上衣的男子，走到一辆绿色汽车的旁边，按一下Enter键——这时不一样的地方出现了：车门弹开，里面穿着蓝裤子的司机飞了出来，落到了灯柱边上。显然我们的主角是在劫车，汽车开动后可以到处乱撞，无视交通灯。为何要停车？这是游戏！不是它控制你，而是你控制它！因为在现实中做不到，所以才有

趣！当街道拐角走出一个白衣蓝裤的路人，你已来不及刹车，那就直冲过去，从行人的身上压过去！这时从他的身上冒出了一个数字——“100”，得分了！撞死路人竟然能得分？这已经不是之前那个《竞速与追击》！

在 1970 年代，有一款叫做《死亡赛车 2000》的游戏，玩家可以开车撞幽灵，结果这游戏被封杀了。《竞速与追击》更加疯狂——山姆喜欢的就是这种疯狂。当时 DMA 已经将近 100 名员工，租用了两座办公楼，其中一座楼里有一套价值 50 万英镑的动作捕捉设备。《竞速与追击》团队成为最受重视的主力团队。当《疯狂小旅鼠》开发团队继续做他们的续作时，在他们的墙壁后面是狂热的摇滚乐在轰鸣，《竞速与追击》的十几名开发人员就像一支摇滚乐队——事实上他们确实组成了一个 7 人的音乐团队，用真实的乐器录制这款新作的音乐。他们还从《法国贩毒网》《007》《大逃亡》等电影中寻找灵感，尤其是各种汽车追逐场面。DMA 每个星期开一次会，会上提出各种新创意，只要是在其他游戏里没有的，琼斯就会全力支持。


▲大卫・琼斯的办公室装修很别致。

3 另一方面，DMA 已经获得山姆和佩恩的全面支持。山姆正在成长为一个叛逆的商人，他会说：“去他妈的！把它放到游戏里就是了，我才不管别人怎么想！”他正打算将游戏推向新领域，不愿让任何东西挡住去路。他所需要的可以归结为两个字：自由。就像他小时候喜欢的《精英》。在他看来《竞速与追击》已不止是一款游戏，而是一个世界。游戏发生在三个虚构的城市里，它们都是参照真实的城市而制作，因为主要市场目标在美国，所以自然参照的是美国的城市：满是棕榈树的罪恶都市参照的是迈阿密、处处是山的圣安德里亚斯参照的是旧金山、还有到处是高楼的自由城参照的是纽约。游戏中通过在电话亭里接电话来接任务，有偷出租车，也有杀掉敌对帮派成员。有一个任务灵感来自电影《生死时速》，必须驾驶大巴以 50 英里以上的时速前进，否则就会爆炸。



问题是一些测试者根本不愿接任务，他们只想到处偷车、撞行人，把城市闹得鸡飞狗跳。监督测试者的巴格罗（Baglow）只能礼貌地告诉他们该停下来去接任务了，但他能明显感觉到他们的意犹未尽。BMG 的佩恩认为应该“让玩家想干嘛就干嘛”。BMG 方面负责技术层面的年轻程序员嘉里・弗曼（Gary Foreman）想到了一个解决方案，打破了传统线性的任务结构，玩家可以按自己的路线、自己喜欢的时间推进任务。可自由探索的沙箱式世界早已有之，《塞尔达传说》就是一个很好的参考。《竞速与追击》的团队还记得一款叫做《小小电脑人（Little Computer People）》的古老 Spectrum 游戏，玩家可以在两层楼的房子里做任何想做的事。将这种自由与犯罪世界结合，会产生前所未有的可能性。

游戏中的音乐也变得更自由。既然玩家可以开车到达城市的任何角落，为何不在他们的车里准备几个可以选择的电台？当你偷走一辆大卡车，可以播放乡村音乐。这样一来，游戏所需的曲目数量大增，好在有 BMG 这个大靠山在，音乐家们加班到深夜录制了大量的曲目。

琼斯对这种开放世界概念也有一些担心。游戏总是要有目的的，不管是射杀外星人还是拿高分。在毫无拘束的环境中，是否会造成玩家无所事事？琼斯为游戏设定了一个目标：不管玩家怎么玩，取得 100 万分是一个大目标。还有一个限制是通缉等级，作恶越多，就会成为警方重点抓捕的对象，想继续胡作非为就变得更难。如果被捕入狱，武器会被没收。想摆脱追捕，要到喷漆店里把车改头换面，自己也换上一身新行头。这时大家都意识到这已经不再是一年前的那款游戏了，他们应该给它取个新名字，以衬托它的反叛精神。他们将它更名为《Grand Theft Auto》，即“大偷车”。

第四章 丑闻制造者

1 阴暗的城市街头，警笛长鸣，从狭窄的城市街头呼啸而过，追逐着两辆汽车。在车里，疑犯们看起来很年轻，他们穿着黑色的外套、白色的上衣、打着黑色的领结。他们上身探出车窗，朝空中挥舞着手枪。汽车从电话亭、饭店、车站和行人身旁掠过。

这一幕看起来像游戏里的场景，但它却是真实的，就发生在敦迪河畔的一条街道，警察把车截停在路边。警察走上前去，发现车里的一个小伙子举着一个摄像头。“我们正在给一款叫做《横行霸道》的游戏拍广告片呢。”戴着眼镜、金色短发的巴格罗说。车里的其他 DMA 员工也纷纷解释说他们拿的只是玩具枪，这视频是拍着玩儿的。警察皱眉道“横行霸道？这是什么鬼游戏？”

当时的业界环境与《GTA》刚开始开发时已大不相同，《生化危机》《古墓丽影》等 3D 游戏大行其道，《GTA》俯视的 2D 画面看上去过于陈旧。BMG 的高层想将该作取消。用佩恩的话说：“他们每个月都他娘地想把它杀了。”琼斯仍然充满自信，他说：“游戏性！游戏性！画面上它虽然不占优势，但我相信它会改变世界！”

幸运的是，BMG 方面又有支持《GTA》的猛将加入。山姆的弟弟丹刚从牛津大学文学系学成归来，他说：“这是一个指点世界的游戏，它更像一部黑帮电影，而不止是游戏。”

DMA 将主机性能分配到开放世界、物理效果、AI 等方面，留给画面的运算资源不多，有时追求游戏性就难免要牺牲一点画面。在这些人的力保之下，《GTA》继续推进。但是 DMA 方面却是后院起火，《GTA》还存在许多问题，比如汽车的驾驶操作经常失灵、剧情乱七八糟，更糟糕的是游戏经常宕机。当时 DMA 进行了非正式的内部调查，在“哪款游戏最可能失败”的调查中，《GTA》高居榜首。



2 急促的电话铃声响起，在马克斯·克利福德联营公司（Max Clifford Associates），这是永恒的一幕。在英国，没有哪家公关公司比它更大、更具争议性。它曾将甲壳虫乐队从默默无闻的地下摇滚乐队打造成乐坛神话，也曾为拳王阿里作公关代言。一位记者曾如此评价它："它是八卦媒体的操控大师，会通过一系列精心宣扬的丑闻让政府名誉扫地。"总而言之，这是一家最善于以八卦消息进行炒作的公司，他们最清楚媒体与大众喜闻乐见的题材，源自他们的那些亦真亦假的传闻总是让饥渴的媒体受用无穷。他们最经典的案例是在1986年炒红了新人歌手弗莱迪·斯塔尔（Freddie Starr）。当时为了给斯塔尔的演唱会造势，他们故意在《太阳报》刊载了一篇报道，题为《弗莱迪·斯塔尔吃了我的仓鼠》。正如奥兹·奥斯本咬断蝙蝠头的传闻一样，这则报道成为了社会话题，帮助斯塔尔巡回演唱会的门票卖到脱销。

1997年的一天，BMG Interactive找到了克利福德联营公司。在游戏产业史上，聘请如此大牌的公关公司做宣传真是闻所未闻。也只有BMG这种音乐行业背景的公司才会想到用娱乐圈的炒作方式宣传游戏。

在BMG Interactive，嘉里·戴尔（Gary Dale）是叔伯辈的领导级人物，他知道只有克利福德这种公司能够应付这款注定要成为社会争议话题的作品。劫车、杀警、贩毒……在邪恶的《GTA》面前，劳拉简直是仁慈的教会修女。BMG母公司不愿意为了它而惹火烧身。



大胆而充满机会主义精神的克利福德让BMG忘记传统价值观，将《GTA》的罪恶当成荣耀。克利福德的宣传策略是不仅不回避《GTA》的罪恶，更要将其中最罪恶的地方作为话题进行炒作。在克利福德看来，最让大众喜闻乐见的莫过于那些高高在上的阶层所痛斥的东西。

山姆很喜欢克利福德制定的宣传方案，《GTA》就需要和游戏本身一样大胆叛逆的宣传。而琼斯有些担忧，他不喜欢为了争议而争议。当时为了扩张业务，DMA与发行商Gremlin Interactive合并，业界盛传两家公司合并之后将会上市，估计市场价值在5500万英镑左右。琼斯可不想在这个节骨眼上闹出什么负面新闻，妨碍他的上市大计。

琼斯与克利福德见面之后，惊讶于他对自己计划的绝对自信。克利福德说他已经跟政坛的一些朋友打过招呼："我们会让合适的人出面批判这游戏有多么暴力。"他保证通过这种手段："将会让公众，尤其是少年们都忍不住买来试试。"他们差不多把要发给媒体的报道文章都写好了，头三个月，这些文章将会在各大报刊登出，以"震惊"、"恐怖"等大标题向人们讲述一款来自苏格兰的疯狂之作，游戏中居然鼓励人们撞死行人！然后克利福德说："三个月后就是你们的黄金时间里，你们就坐等收钱吧！"琼斯听后将信将疑，而他的疑问很快就被打消，克利福德的宣传计划一个个地实现了。

3 1997年5月20日，距离《GTA》发售还有半年时间，苏格兰的坎贝尔勋爵在上议院的演讲中提到了一款叫做《GTA》的暴力之作，他警告说："人类已经不能阻止孩子们购买它了。"

政客们的争论果然成为很多小报的头条，克利福德策划的宣传计划开始生效。《每日邮报》的文章中说："想像一下你自己是个底层的偷车贼，偷走豪车，顺便杀个人，再干掉几个警察，贩点儿毒，抢劫几家银行……"英国家庭与少年关爱协会的发言人说："这游戏是种病，家长们应该拒绝为孩子买这种游戏。但这也解决不了问题，因为孩子们还是会自己搞到手。这种东西太危险了，会让孩子觉得劫车与杀人都很正常。"

琼斯开始逐渐接受这些负面报道，《GTA》的知名度与关注度正随着这些报道的出现而水涨船高。为了让争论继续升温，他们投放了电台广告，内容就是上议院争论的实况录音。在《GTA》的户外广告中，除了海报正中汽车在街头疾驰的画面外，其他的就是一连串的犯罪词汇："谋杀、贩毒、绑架、走私、抢银行、贿赂警察、街头暴力、敲诈勒索、持械抢劫、卖淫嫖娼、通奸、拉皮条以及乱停车！"



《GTA》的炒作方式充满了娱乐圈的味道，制作人员的花边消息也成为炒作题材。某天晚上，布莱恩·巴格罗开车回家时不小心撞了树，其实只是他的老爷车前保险杠有点破损，而克利福德听说之后，眼中闪过一道创意的光芒。几天后巴格罗翻开《世界新闻报》时，就看到了以下这则新闻，标题是"变态汽车游戏老板被禁驾！"正文中写道："变态的汽车大屠杀游戏《GTA》的幕后制作者在撞毁一辆汽车之后被禁驾。程序员布莱恩·巴格罗当时开着一辆大马力的福特嘉年华XR2，随后失控撞到了树上。巴格罗被逮捕，带到了法庭上，他因为不慎驾驶而受到禁驾一年的处罚。"

巴格罗对此报道一笑了之，而琼斯还是感到有些不适。克利福德做得太出色了，琼斯无法相信一款还没做好的游戏就受到如此大范围的批判，人们还没玩过游戏就开始跟风谩骂。《星期日时报》如此写道："我们很震惊地发现，可爱又天真的《疯狂小旅鼠》与疯狂嗜血的《GTA》居然是出自同一人之手——沉默寡言的敦迪人大卫·琼斯。"

英国娱乐作品评级机构BBFC威胁拒绝对《GTA》评级，而没有评级就不能在至关重要的圣诞商季准时上市。于是BMG委任诺丁汉特伦特大学的心理学家对本作进行研究，他做出了《GTA》对成人无害的专业判断，巴格罗以游戏中的通缉等级设定为辩论依据，声称《GTA》是符合道德标准的。"每次玩家做了非法的事，都会提升警察追捕的决心，他们将会被抓住。实际上，我们强调了犯罪不会有什么好果子吃。"

最后BBFC虽然继续批判《GTA》，但是仍然给出了18+的评价。在发售前几个星期，DMA的团队加班加点对汽车的操作手感进行了最后的调整，大型车操作起来比较笨拙，小型车就比较灵活。最后的除虫工作也在紧张有序地进行。

1997年11月28日，英国的玩家们终于等到了《GTA》。《卫报》的报道中说："十年来最具争议性的游戏终于上市。"游戏最后故意留了一句叛逆的宣传口号："恶心死政府、政客和家长们。"

《GTA》制作人最担心的是玩家对游戏本身的品质不满，而这种恐惧变成了现实。有玩家如此批判："垃圾般的操作造就了这个垃圾游戏。画面弱爆了，还不如八位机。在游戏中接电话时，就像在跟花栗鼠讲话。"这种评论最让BMG的人受不了。丹说："这他妈是什么意思？如果好玩，画面有那么重要吗？"不过随着越来越多的评论出现，更多玩家发表了中肯的看法。有人说："《GTA》很让人上瘾，完成不同任务的方法非常自由。"

在英国，一群《GTA》铁杆粉丝群开始形成。某日，DMA的员工们发现了粉丝建的一个网站，有人专门跟踪记录了火车随机穿越《GTA》各城市的时间表。有一篇新闻报道说，某个店主发现他的店被砸了，店里的所有《GTA》都被偷走。虽然《GTA》初始销量不高，但是稳步增长，通过口耳相传效应，保持着一万套的周销量。不久，它的总销量达到了50万套，销售收入达2500万英镑。比起区区100万英镑的制作费用，已是赚得盆满钵满。

第五章 大苹果之城



1 当山姆因《GTA》的成功而意气风发之时，他遭遇了新的困境：BMG Interactive 被甩卖了。该部门原来一直都在亏钱，《GTA》也救不了它。山姆早就发现 BMG Interactive 的经营管理存在诸多问题——比如在全球 27 个国家都设立了分公司，导致经营成本高企。随着互联网热的持续升温，BMG 母公司决定放弃游戏，转向网络。戴尔多次努力游说上级保住游戏部门而无果。

有意接收 BMG Interactive 的是纽约的年轻人莱恩·布兰特（Ryan Brant），他和山姆有很多相似的地方。与山姆一样，他也是出生于娱乐圈里的一个显赫家庭。他的父亲皮特经营着《访谈》、《美国艺术》等多本杂志，并创立了格林威治保罗俱乐部，但他也曾因偷税漏税而被判刑。布兰特的继母则是超级名模史蒂芬妮·赛默尔（Stephanie Seymour）。

从著名的沃顿商学院毕业后，身材瘦削的布兰特不愿接手父亲的家族生意。在纽约，有一块被戏称为“硅街”的地方，那里满大街都是梦想在互联网大潮中发大财的创业者。而布兰特看中的是游戏产业。1993 年，21 岁的布兰特用父亲和其他一些私人投资者投资的 150 万美元创立了 Take-Two Interactive。

布兰特从小就在纽约市中心的名流圈里长大，他打算用更具娱乐色彩的方式让自己的游戏脱颖而出。在 CD-ROM 崛起之时，他利用光碟的大容量在游戏里放入真实的明星，并结合成人主题。《地狱 网络幻想惊悚剧》（Hell: A Cyberpunk Thriller）由丹尼斯·霍波（Dennis Hopper）主演，全球销量达到了 30 万套，为 Take-Two 赚到了 250 万美元的净利润。布兰特将其中的 62.5 万美元用来制作新作《Ripper》，由克里斯托弗·沃肯（Chrisopher Walken）主演，还有《印第安纳琼斯》的女主角凯伦·艾伦（Karen Allen）。

布兰特不愧是全球顶尖商学院的高材生，他指挥了 Take-Two 的 IPO，为公司募集了 650 万美元的资金。他知道要在游戏业界生存，就要不断扩张。有一天早上醒来，他突然产生可怕的想法：“如果我们不变大，就会被扼杀在现在的位置上。”他开始将 Take-Two 的行销网络从美国扩张到英国和澳大利亚。到 1997 年，Take-Two 已经达到了 2 亿美元的年收入规模，净利润超过 700 万美元。

与索尼和任天堂签署了发行协议后，布兰特需要扩大自己的发行资源。BMG 制作人詹姆·金认为布兰特是一个“有种的汉子”，一个敢于挑战 EA、Activision 等巨头的新手。山姆也很希望由布兰特那样的人接收 BMG Interactive。“我对他进行了一次充满激情的演讲，说得我大汗淋漓，衣服湿了三层。我估计当时在场诸位都纳闷地想‘这家伙是哪位？’”

2 山姆说动了布兰特。1998 年 3 月，布兰特出资 1420 万美元买下了 BMG Interactive 的股份，山姆晋升为 Take-Two 全球产品开发部副总裁，掌管内部开发团队以及 DMA Design 等外部团队。由于 Take-Two 总部在纽约，山姆必须搬到纽约。

所有人都梦想过上优越的生活，住在自己喜欢的地方，做自己喜欢的工作。在纽约做游戏，这就是山姆的梦想。他希望好友和他一起搬去纽约。詹姆·金想起了过去几次去纽约旅游的经历，他曾在一个模特的家里过夜，在雪天里听着 Pharcyde 的歌逛第五大道——那时他就对自己说以后有机会要住在纽约。听到山姆的盛情邀请，他说：“就这么着吧！快他妈订机票啊！”

然后山姆和几位好友一一通了电话，包括圣保罗学校的儿时玩伴特瑞·多纳文（Terry Donovan），他是个高个儿的英国人，和山姆一样成长在明星家庭，父亲曾执导了罗伯特·帕尔默（Robert Palmer）的 MV《魅力不可挡》，说起小时候年少轻狂的岁月他显得相当骄傲：“我的第一次毒品体验是在 7 岁的时候，和米克·杰格（Mick Jagger）一起坐在我家客厅里，抽着大麻烟。”

当时多纳文的工作是为艺人做公关工作，整天花天酒地，在夜场里跳舞、打鼓以及录音。他也在镇子里做 DJ，给自己和他的俱乐部做广告。他和电脑的惟一接触是小时候在自己的 PC 上写出“特瑞真棒”。但山姆说服他加入 Take-Two，在里面当个营销人员，山姆说那里会有完全自由的环境。山姆还说服沉默寡言的 BMG 技术天才嘉里·弗曼（Gary Foreman）担任 Take-Two 的技术总监。当他和家里的机友们说自己要到 Take-Two 工作了，遭到的却是一阵冷嘲热讽，在他们看来，Take-Two 做的游戏比起《GTA》太低劣而蹩脚。

当山姆带着一众好友从英国杀向纽约，《GTA》的风暴也正跨越大西洋。《GTA》的争议甚至闹到了巴西，当地政府勒令封杀，将所有已上市的《GTA》做下架处理。胆敢私自贩卖的商家会被处以近万美元的罚款。而在美国，《GTA》尚未上市，玩家们已通过新闻报道久闻大名。密苏里大学的一个粉丝开办了一个同人网站，吸引了许多玩家前来发布新闻与相关消息，游戏尚未发售，该站的访问量已经达到数十万。于是山姆决定将此网站招安，变成了《GTA》的官网。

虽然 Take-Two 收购了《GTA》的 PS 版发行权，但率先在美国发售的是 PC 版，版权持有者是康涅狄格州的小公司 ASC Games，他们也继承了 BMG 的争论营销策略，在新闻稿中将本作形容为“争论的风暴之中诞生”，将会“在美国掀起犯罪热潮”。但是美国媒体却对本作十分反感，首个发布评分的是《娱乐周刊》——分数是其史上最低的“F”！ ASC 方面还打电话到《娱乐周刊》质问为什么分数会低得这么离谱，对方的回答是：“因为这游戏太烂了，没办法给出高于 F 的评价。”

但是在 1998 年 PS 版《GTA》发售后，最差的评价也挡不住它了。



3 他们管那个地方叫“公社”——那是位于曼哈顿南街海港区的一套公寓，基本上没有窗户，就像一个黑暗的洞穴。那里就是山姆、金、弗曼和多纳文在 1998 年夏季抵达纽约之后暂住的地方，一起搬进去的还有山姆的三只猫。

曼哈顿的一切都让山姆兴奋，不管是纽约腔的英语，还是街上嘈杂的汽车鸣笛，又或者是街头小摊上咸味的热狗。当然还有他憧憬已久的帝国大厦与自由女神像。他们花了几个小时待在房间里看各种电视频道，那些只在本地电视台才能看到的节目也让他们感到新鲜，从暴力节目，到游戏节目的模特，再到克林顿与莱温斯基的丑闻。多纳文说：“他们往客厅里输送的那些节目真让人不敢相信。”

这群背井离乡的年轻人并不知道该如何在美国经营一家游戏公司，他们拥有的只有梦想和动力。他们在 SoHo 区一间拥挤的办公室里工作，此时已经有《GTA》首个任务包的计划，设定于 1969 年的伦敦，正式续作《GTA2》也在开发中。晚上他们就回到“公社”，玩游戏到深夜，继续编织自己的生财之梦。山姆的工作是监督公司在美国的发行事务，也包括《GTA》之外的游戏。巴格罗明确表示，他的目标是为公司塑造“无法无天的品牌形象”，以反映《GTA》的叛逆精神。

山姆还打电话让丹尽快到美国和他汇合。与山姆一样，丹也很讨厌一群大男人扮演精灵的传统游戏类型。他只想做自己想玩的游戏。“改变一切”是他们的共同目标。

4 某日，山姆一行人坐车到新泽西的六旗大冒险主题公园游玩，他们对过山车的喜爱与嘻哈音乐一样强烈，此行是为了庆祝《GTA》取得的重大胜利——全球销量正稳步突破百万。此时他们还谈不上富有，但他们信心满满。他们要给自己的公司取个新名字，让消费者觉得自己买的不止是一款游戏，而是一种生活方式。多纳文想到的名字是“Grudge Games”，而在一次前往伦敦的旅途中，山姆想到了 Rockstar 这个名字。弗曼担心的是如果今后游戏品质配不上“摇滚明星”这个名字，他们将会成为玩家的笑柄。实际上，从 Rockstar 这个名字确定的那一刻起，就注定了只能做不辱“明星”美誉的优质游戏。

在六旗的那天中午，他们看到一个小贩在卖木牌，只要几块钱，顾客就可以把自己想说的话烧刻到木牌里。在一阵丝丝响中，只见一阵青烟袅袅升起，在刺鼻的烟味中，他们看到了自己的新公司名刻在了木板上——Rockstar Games！

他们决定再刻一块，可以挂在纽约的“公社”里。不过这次刻的不是公司名，而是一句粗话，用来永远提醒他们今日的处境，同时也是给所有试图阻止他们的人看——那上面刻着：“滚蛋，婊子们！”



第六章 摇滚之道

1 “滚蛋！滚回家！滚回英格兰！”

这是 Rockstar 这个名字公布之后，一些竞争对手的反应。游戏开发公司的多数员工都是年轻男性，个个血气方刚，他们聪明、有创意、对自己高度自信，对骄傲自大的对手总是群起而喷之。

1998 年 12 月，在 Rockstar 公司名揭牌的新闻稿中有这么一段：“Rockstar 商标将最终成为一个精英品牌，赢得人们的信赖。”然后就引燃了游戏论坛的火焰。在游戏开发者看来，西海岸才是游戏产业腹地，一群住在纽约的英国佬居然这么大口气，真是让人笑话。

但是这种敌对状态反而让 Rockstar 越战越勇。金说：“大家都以为我们是一群车库里的宅男，本该去约会的星期六晚上只能蹲在家里。去你妈的！我们的《GTA》来了！这是唤醒所有人的闹钟。游戏要酷起来了！”

让游戏变酷的计划从办公室开始。Rockstar 搬到了百老汇 575 号，这是 SoHo 区古根海姆博物馆附属楼上的华丽办公室。他们还是住在“公社”，上班时从地铁站出来，一路上与模特、嬉皮士与艺术家们擦肩而过。而在办公楼里，他们盘踞着一个开放式的 LOFT，有豪华的玻璃外墙。山姆在办公室里贴上了偶像的海报——电影制片人唐·辛普森（Don Simpson），他经手的《壮志凌云》是山姆的童年最爱。唐·辛普森因个人生活糜乱而英年早逝，他吸毒成瘾、滥交过度，对 Rockstar 的团队来说是一个典型的反英雄形象。金说：“当你想创造一些全新的东西，没有人会理解，他们只会朝你的路上扔障碍物，你必须克服。唐·辛普森们是先锋，他们干翻了其他所有人。”Rockstar 就想成为辛普森那样的游戏创作者。

办公室有了着落之后，他们需要给公司设计一个 LOGO。当他们到 Take-Two 总部公布自己的计划，遭到的却是白眼，这种态度让山姆很心寒，他气馁地说：“我这是他妈地在做什么？Take-Two 连前 25 名发行商都算不上，他们是无名小卒。他们有的只是一群商人和会计。”不过他们的老板莱恩·布兰特答应给他们自由。Rockstar 聘请了年轻艺术家杰里米·布雷克（Jeremy Blake）设计 LOGO，最后他们选定了带颗星的 R 状标志。



▲ Rockstar 办公室所在的百老汇 575 号。

巴格罗成为 Rockstar 的公关掌门人，他习惯于敦迪那里典型的宅男办公文化，当他搬到纽约时，仅仅带了一堆 T 恤衫，每天换一种不同颜色的 T 恤穿。高个的多纳文从上而下地打量着巴格罗，就像眼前站着个霍比特人。他开涮道：“大爷的，老哥，你这是在每天给自己换贴图吗？”

第二天，山姆和丹带巴格罗到百老汇的潮牌店逛了一圈，简直给他搬了个衣柜回来，形形色色的衣服都有，他们认为这才衬他的国际公关经理身分。巴格罗穿上自己的新行头后打趣说：“这下我就像个长岛的小白脸，而不是敦迪的土包子。”巴格罗被告知“要学会摇滚明星之道”。

所谓的“摇滚明星之道”不止是服装，而是一种态度。某日中午巴格罗从一家中国菜餐馆拎了一袋外卖回来，山姆一看到袋子上的餐馆名字就咆哮起来了：“不会吧？你居然去那家店！”然后巴格罗才知道那家餐馆不知为何惹毛了山姆，从此被他拉入黑名单。有些同事对巴格罗说：“有些地方我们是不能去的，因为山姆对那里的印象很差。”

那时 Rockstar 只有十几人，但是已经有很忠诚的公司文化。金称他们自己为“575 人”，即公司在百老汇的门牌号。在工作狂山姆的带领下，Rockstar 经常工作到深夜，然后去他们最喜欢的酒吧——“Radio Maxico”，他们喜欢在这家活力四射的酒吧里暴饮暴食。

2

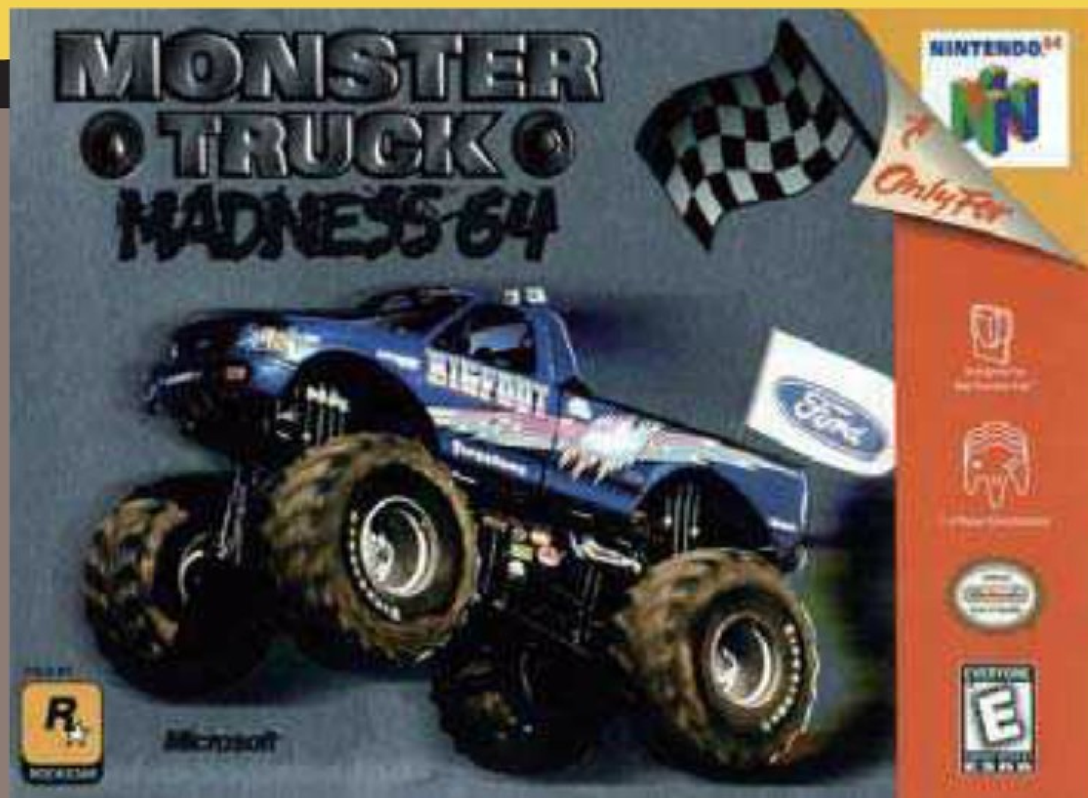
Rockstar的理念是发行足够酷的游戏，不一定要局限于《GTA》。他们为N64开发了《疯狂怪兽卡车64（Monster Truck Madness 64）》，还有根据溜冰杂志《Thrasher！》制作的溜冰游戏。

到1999年，销量过百万的《GTA》仍然只在一个小范围的圈子里流行。PC游戏仍然是被FPS和D&D题材所统治。而更主流的家用机游戏，则是体育游戏和日本人的天下。而Rockstar仍然我行我素。为《GTA伦敦1969》做宣传时，这个长头发、大胡子的暴躁英国人对《Spin》杂志说："我们的游戏里有婊子也有男妓。多数游戏让你扮演屠龙小英雄，但你不能跑到酒吧里对人说'哇，我刚砍了头龙！'但你可以说'我刚抢了55辆车，干翻了一群婊子'。"

与此同时，Rockstar正在制作正式的续作《GTA2》。这次他们从《银翼杀手》获取灵感，将背景设定于近未来的某座美国城市。那里有廉价破酒吧"污秽之地"，也有荒废的精神病院。随着玩家统计等级的提升，还会有FBI和军队来追捕。山姆最兴奋的是游戏里有许多黑帮，街头上不再是瞎游荡的平民，而是有7大帮派分别盘踞三大城区。在不同城区接电话，就会得到当地帮派委托的任务。

在敦迪，琼斯和他的DMA团队压力倍增。他们不再像过去那样想怎么做就怎么做，不再有奢侈的4年开发时间。作为一家上市公司，Take-Two要顾及每年的财报，要有阶段性的经营目标。他们要求在1999年10月28日推出《GTA2》。这样DMA只有一年的开发时间，预算约100万美元。DMA每周都要工作6天，公司的员工数量增加到25人。

山姆比Take-Two的任何人都要拼命。在紧张的加班时期，为了表示团结，山姆和其他人都剃了个大光头，直到游戏发售后才会再去理发。他们上午8点就上班，晚上10点才下班。山姆总是最早到、最晚走。Rockstar制作人马克·法



南德兹（Marc Fernandez）说："山姆想让所有人知道没人比他更努力工作，你很难对他的批评提出异议，因为他每天都比你做得好。"

Rockstar与DMA之间开始产生矛盾。DMA制作人保罗·法雷（Paul Farley）后来回忆说："他们认为敦迪那边是一潭死水，双方之间无疑存在冲突。"

琼斯感到自己被剥夺了权力。DMA再次转手了。法国发行商Infogrames以2400万美元收购了Gremlin Interactive，也就是琼斯1997年与之合并的公司。

3

《GTA伦敦1969》发售后很快登上了英国游戏销量榜首，而排名第二的赫然是《GTA》一代。至此，《GTA》已经在TOP20榜单里停留了75个星期——"《GTA》系列"的长卖特点从一代就开始确立！就连标榜健康游戏的任天堂也和Rockstar签了合同，决定在N64和GB上推出《GTA》。

1999年爆发了哥伦拜校园枪击案，因为杀



■《GTA伦敦1969》

人犯喜欢玩游戏，所以暴力游戏再次站在了社会舆论的风口浪尖。当时多数游戏厂商都尽可能回避暴力问题，而Rockstar却毫无顾忌。他们特别拍摄了一段真人短片，由金制作。弗曼与金找到了纽约的一家地下武器店，当店主把灯打开，他们看到了整排整排的MP5、M16、M60等枪支。弗曼后来面无表情地说："多数人做游戏不会做这种东西。"

短片在布鲁克林拍摄，剧组人员只有区区数人。他们缺乏经验，又没有得到拍摄许可，当地人以为爆发了帮派斗殴，都吓得不行。得知是在拍短片后，他们气急败坏地把Rockstar的人赶了出去。后来山姆和多纳文赶来救场，他们愤怒地发现金已经花掉了15万美元。这段短片在1999年的E3展上播出，但是反响并不热烈。

山姆决定自己策划《GTA2》的广告。以"偷了这游戏"为主题的广告开始启动，游戏封面上是黑背景前的一辆车，下面打上了"偷了这游戏"的口号。这个充满叛逆精神的广告口号出现在户外广告和电视广告中，Rockstar甚至计划在英国的一场足球赛里植入"偷了这游戏"的广告，并且赞助了大型卡车赛。零售商们无法理解这种黑色幽默，他们不明白Rockstar为何要鼓励人们偷游戏。有一个店家说："如果你们继续做这个广告，我就再也不进你们的游戏了。"

多纳文的市场团队只有尽力对这次广告运动进行补救，花了不少钱买了一堆贴纸，把广告上的"偷了这游戏"字样贴掉，改成了"已审核"。

其他问题也接踵而至。一个叫做"Fuckstar"的网站火了起来，这看起来是一个心存怨恨的前Rockstar员工开办的网站。进入页面后，会看到一个毁坏版的Rockstar标志，同时响起抽水马桶的声音。山姆和丹气得冒烟，他们请了一个侦探对此事进行调查。原来这是《GTA2》的一个市场人员故意搞出来的，目的是为《GTA2》制造话题。他们还计划散播谣言，说有个Rockstar员工在开发《GTA2》时差点被一个真正的黑帮人员干掉，而Rockstar掩盖了这些真相。为了报复，这个差点丧命的员工就开了这样一个网站。之所以瞒着豪瑟兄弟，是为了让这起事件看起来更真实，结果这成为又一场宣传灾难。

4

自从做游戏以来，大卫·琼斯已经被冠上了许多头衔：天才、神奇小子、斯皮尔伯格……而当Rockstar在美国被《GTA2》搞得焦头烂额之时，他又获得了一个新头衔："虐羊人"。这是因为他推出了一款古怪的新作，叫做《Tanktics》。游戏中，玩家可以用所发现的各种残肢组装坦克——比如羊的尸体。这游戏发售后，动物保护组织的人闹开了，而DMA方面不仅不道歉，还跟他们对骂起来，一个DMA发言人酸不溜秋地说："目前尚无证据表明有人因为在电脑游戏里虐待动物而变成连环杀手。"

与山姆那群人不同，琼斯不想成为明星，他讨厌媒体，不想成为大众焦点，他只想安心做游戏。有一天，他向一位记者展示了他心目中的梦幻之作：一个真正的虚拟城市。这是《GTA》步入犯罪方向之前他就已经想要达到的效果，玩家可以在其中扮演任何角色，从警察到商人。他将其比作"电脑版的《楚门的世界》。"

这款尚未命名的游戏导致山姆和琼斯之间的关系恶化。琼斯感觉到Rockstar对他们的要求越来越多，他本人对《GTA2》相当失望，认





▲充满现代感的DMA新办公楼。

为这纯粹是一款为了商业利益而草率推出的未完成品，罪魁祸首是Rockstar的干涉太多。而Rockstar则认为自己对DMA方面没有什么要求。感到厌倦的琼斯卖掉了DMA，Rockstar也失去了耐性，他们要尽快将《GTA》带到新方向：3D沙箱式世界！有一次到DMA考察时，山姆看到一个程序员正在做一个2.5D版的《GTA》，看到俯视视点变成更具立体感的世界，山姆两眼

放光，他惊呼："哥们儿！如果我们把这个做成真正的3D，它一定会卖疯的！"

他们很快等到了机会。1999年9月，Take-Two从Infogrames手中以区区100万美元现金买下DMA。琼斯不想再忍受新主管，他决定自己出钱，要成立自己的独立公司，开发下一个伟大的游戏系列。分家之后，山姆和琼斯在是否保留DMA原班人马方面发生了分歧，最后山姆留下了核心团队。Take-Two获得了未来《GTA》游戏的独家发行权，而DMA核心团队搬出了敦提，搬到爱丁堡更现代的一座办公楼里。Rockstar的时代开始了……

第七章 恶人天堂

1 1999年10月25日《GTA2》首发当天，山姆接受了《卫报》记者史蒂夫·玻勒的采访，他显得元气十足，滔滔不绝地讲述自己的童年。当他吃下了一盘配上番茄酱的薯条后，开始讲述自己如何在纽约的酒吧里泡妞。有个姑娘对他说："我的朋友们在玩一款游戏，大家都在谈论它。不知道你能不能帮帮我？"

山姆问："那游戏叫什么？"

姑娘答道："GTA。"

山姆开始与这位玩《GTA》的女孩约会。

山姆接着说，他和纽约警署的很多警察谈过，他们说："我们觉得你的游戏没什么问题。"山姆问："可在游戏里能杀警察的啊？"他们回答道："你猜怎么着？想杀条子的人多了，我们宁愿他们在游戏里杀条子，而不是在大街上。"

这一刻，山姆感到云开雾散，他惬意地沐浴在阳光之中。

为了庆祝《GTA2》发售，Rockstar在伦敦东区举办了盛大的庆祝活动。坊间传闻Rockstar请了真正的罪犯弗雷迪·弗曼（绰号"褐面包弗雷"）到现场助兴，这位充满争议性的人物发话说："就我所知，游戏总是在鼓励我们的年轻人抢劫、偷窃甚至不分青红皂白地乱杀人，这是我完全反对的。"

在种种或正面或反面的争议中，《GTA2》的DEMO在发布三星期内下载量突破100万。Take-Two宣布游戏的首批发货量超过120万，预计将为其第三财季带来3300万美元的收入。

在1999年10月30日，Rockstar在纽约举办了名为"Rockstar Loft"的庆祝活动，数千名玩家报名参加，只有500名会被选中。山姆从伦敦飞回纽约坐镇，活动一直持续到深夜。《纽约时报》将此次活动形容为"反精英主义的精英主义聚会"。山姆气得冒烟，他说："他们花了整整一个版面说我，一个记者说我们的活动里有一群网络雅皮士穿着拉尔夫·劳伦的T恤，这真是一堆傲慢、不知所云的野鸡评论。"但是只要有报道，不论是正面或负面，终究都对Rockstar Games有好处。山姆后来说到："我们总算知道当一家游戏发行商有多难，要花多少时间。然后我们突然意识到，我们其实在做一个严肃而体面的工作。"



2 《GTA2》的首发狂热过后，接下来是残酷的现实。Take-Two对《GTA2》并不满意，Rockstar天真地高估了《GTA2》的商业潜力。游戏的业界评价平庸，销量则是令人失望。山姆绝望地发现另外一款叫做《横冲直撞（Driver）》的游戏获得了更高的分数，原因是它的画面更好。

Rockstar误入了歧途，他们过早地庆祝，有些忘乎所以。痛定思痛，他们将这次失败作为一次深刻的教训，就当交了一笔学费。在游戏行业里，并不是有噱头就能热卖。要实现自己的高目标，只能踏踏实实地以更勤奋的态度制作他们的下一款游戏。



在Take-Two方面，将公司从一无所有培养成前20名的发行商之后，创始人莱恩·布兰特就制定了跻身前十强的计划。Take-Two招了一个新主管兼总裁：来自长岛的保罗·艾伯勒（Paul Eibeler），他是个圆滑世故的男人，带着浓厚的纽约腔。在进入软件业之前，他曾在Black & Decker做玩具枪的营销工作。他无论做什么都是从实用主义的角度出发，对他来说，游戏和办公室里的订书机一样都只不过是一种消费产品。

Take-Two继续进行商业创新。艾伯勒签了一份广告协议，将其游戏广告打入了美国的电影院。布兰特成功实现了Take-Two的上市，用股市上筹到的资金买了一些小公司，有DVD经销商，也有一些小型游戏发行商。他们还买下了Bungie的19%的股份——当时还没有开发出《光环》的Bungie只不过是一家普通的二线开发商。

母公司生意昌隆，山姆说话的底气也足了起来。有一天，他穿着EA Sports的T恤（上面的EA标志特别耀眼）出现在Rockstar的办公室里。"我要为EA工作了！"他开玩笑道。

在他的激情感染下，山姆建立了一个梦之队。他的理念是宁缺毋滥，只招聘最有才华的人，而且要符合Rockstar的企业文化，并且能像工作狂一样拼命干活。山姆心目中的理想员工不多，杰里米·珀普（Jeremy Pope）和马克·弗南德兹（Marc Fernandez）就是他最得力的干将。

珀普是一个很有亲和力的年轻游戏测试员，当初山姆的一席话让他热血沸腾。山姆说："我们会成为游戏业的Def Jam，没人能阻止我们！"那天夜里，他们玩了最新的PS游戏，然后山姆又说："你看看，现在大家还在为小孩做游戏。我们是为成年人做游戏的，做的是我们想玩的游戏。"

弗南德兹是纽约大学附近的一位电影制片人，他和山姆一样热爱电影，不过他的口味偏向文艺范。而山姆对他说，真正的好电影是《壮志凌云》那样的票房大片。"如果你能做一个可以与所有人对话的艺术品，肯定比只能和5个人产生共鸣的艺术品强。"山姆指着导演迈克尔·曼恩的代表作《盗火线》中的开场片段，其中有一幕是装甲车在街道上隆隆而过，山姆说："我要把这种手法做到游戏里。"

山姆让弗南德兹和珀普这两位心腹掌管《GTA》。弗南德兹自我标榜为"细节男"，负责文化研究。这涵盖了很多方面，从车门的打开方式，乃至到唐人街上瞎溜达，在店门口拍照，为游戏寻找灵感。珀普专门负责玩游戏，花无数个小时进行测试。

《GTA》新作的开发主力仍然是DMA的23名程序员，这次山姆知道如何在瓶子里装进闪电，让《GTA》更有魔力。首先他要打造高效合作的工作氛围，不管是新手还是老手，都全面参与，所有人的意见都一样重要。

3 盒子被送到百老汇575号时，Rockstar们迫不及待地将它们拆开。他们把包装扔到一边，从里面取出黑色砖块般的物体。他们给这些物体插上电，听着硬盘的声音响起来，所有人深深地叹了口气。山姆说："我的天啊，我们该怎么对付这个？"

他们刚刚收到的是PS2的开发机。山姆首先想到的是他们的《GTA》终于可以进入3D世界了。更棒的是，他们不用自己研发引擎，可以从别人那里购买技术授权——Renderware的技术对他们来说正好够用。山姆在几年的摸爬滚打后逐渐掌握了游戏业里的生存秘诀，既要探索未来，又不忘过去。他知道要保持《GTA》的自由传统，继续让玩家扮演罪犯，同时结合PS2的性能，山姆的目标是"创造史上第一部互动黑帮电影"。

《GTA3》被规划为一个三部曲，每一部分别围绕一座城市：自由城、罪恶都市和圣安德里亚斯。以纽约为蓝本的自由城显然是第一部的最佳选择。在办公室里，山姆租了各种电影和电视剧：《大逃亡》、《盗火线》以及HBO的《黑道家族》。这次山姆不会再犯《GTA2》的错误，不会再拍真人短片，一切都要用游戏的实际引擎制作出来。



为了将3D世界栩栩如生地制作出来，他们在布鲁克林海军大院租了一个动作捕捉工作室。Rockstar聘请了大胆的伊朗裔导演Navid Khonsari执导，与此同时，山姆和丹一遍又一遍地重复他们对《GTA3》的要求：真实！真实！再真实！

Khonsari是一个留着平头、戴着方边眼镜的潮男，他知道关键是要抓住游戏中最具标志性的时刻：抢车！当演员来到工作室做动作捕捉表演的时候，他会让他们在驾驶舱里做开车的姿势，然后在事先毫无通知的情况下派人突然冲出来大吼大叫，把驾驶舱里的演员吓得在本能作用下跳出车门——这种反应就是Khonsari需要的效果。

接着山姆、丹、金、多纳文和几位核心成员们都在紧张地等待抢车场面初步样品的出现。因为之前的《GTA2》受到嘲讽，这次他们在画面上花了不少工夫，希望甩开劳拉几条街。画面上，画面以网格的方式出现，因为贴图等素材还没做好。一辆黄色的车出现了，里面有两个人。突然，一个蓝色网格的男人冲了出来，一把拽开车门，把里面的人揪了出来，扔在了地上。然后这位被抢的司机吓得拔腿就逃，而抢车者发动汽车扬长而去。"真他妈帅！"金感叹道。

他们的初步目标实现了。自由城不再是俯视的世界。他们一遍又一遍地看着这段抢车片段，操作着蓝色网格握住方向盘，就像握住了推动业界的未来。

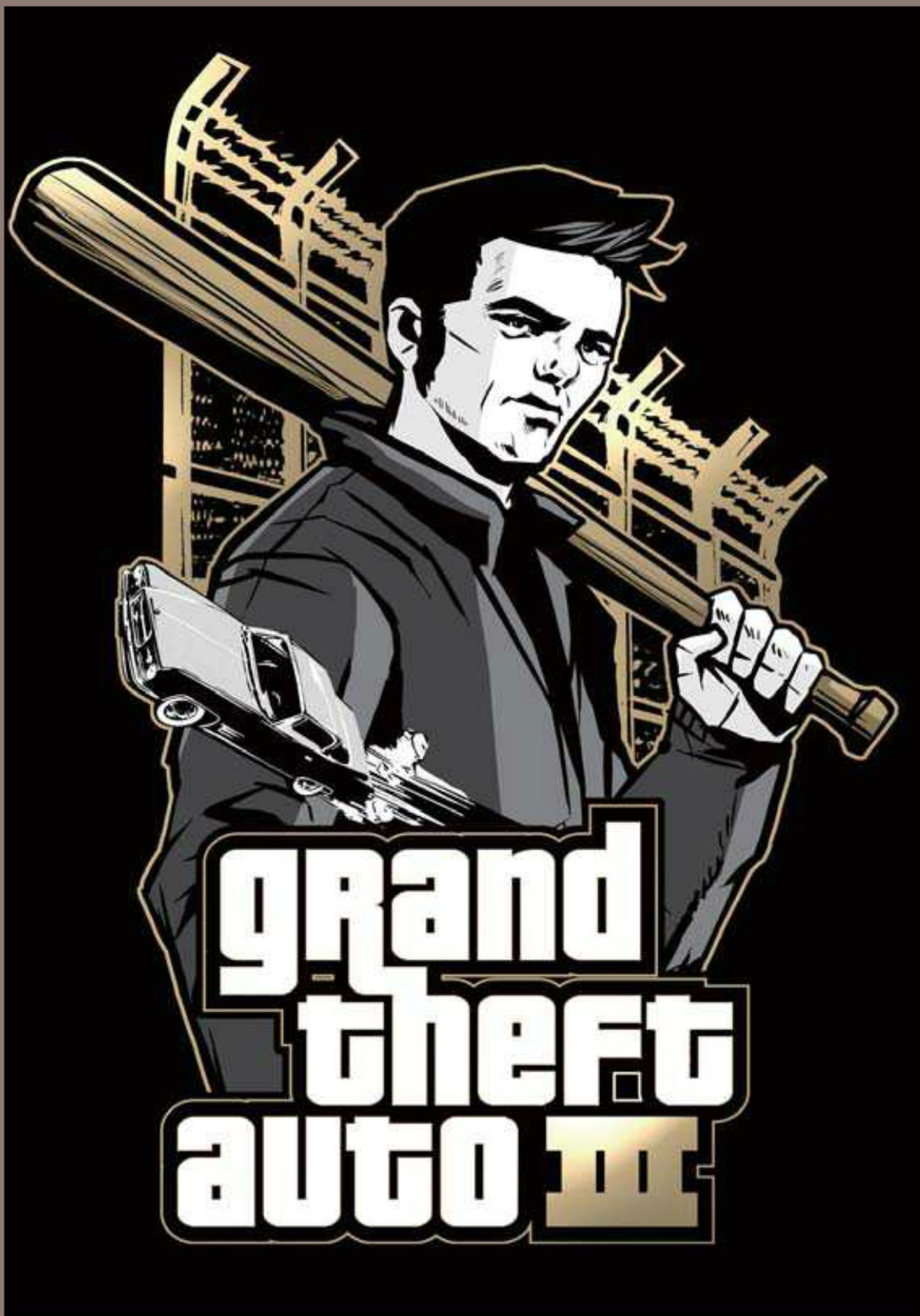
4 Rockstar将自由城标榜为"美国最恶之城"，这里基于纽约，却混乱得多。他们将自由城划分为三个区：类似于布鲁克林和皇后区的工业区、类似于曼哈顿的商业区以及类似于新泽西的郊区。玩家驾车从街头驶过，只见路边繁华与破败并存。可以拜访的地方太多，他们还要建造一个交通体系：地铁、桥梁和船只。使用Renderware引擎，可以让PS2创造出水面上的蓝色波浪，以逼真的物理效果拍打着船身。还有风暴、下雨等天气效果，因为昼夜循环的实现，白天与夜晚会接到不同的任务。汽车的物理系统也有长足的进步，不同种类的车开起来完全不同：小货车慢得要命，跑车一按就像离弦之箭般射出，还有出租车、救护车、冰激凌车。每辆车有18个碰撞点，车的碰撞与损坏更真实。过去在游戏里有台词的角色屈指可数，而这次增加到60多个。台词量从一万句增加到数十万句。被你推搡的老人会怒斥："不懂得尊敬老人吗？"差点撞到你的司机会吼道："没长眼睛啊，乡巴佬！"

在城市变得栩栩如生的同时，故事也变得有血有肉。丹在牛津大学练就的文学功底派上了大用场，他一丝不苟地塑造着剧本的根干。玩家扮演一个正被警察送往监狱的混混，中途被救走。然后他将重返黑社会世界，通过80多个任务成长为黑帮巨头。接任务的方式不再局限于打电话，而是面对面的与形形色色的黑帮分子接触。Rockstar还做了一些过场动画，将不同的任务串联起来，增添了戏剧性魅力。

Rockstar聘请了不少名人为他们的游戏配音，比如Michael Madsen、Kyle MacLachlan、Debi Mazar等。有一天，他们崇拜的大明星弗兰克·文森特（Frank Vicent）也走进了配音室。这位银发硬汉曾出演了他们喜爱的多部黑帮片，包括《愤怒的公牛》、《好家伙》、《黑道家族》等。这次他来给游戏里的黑帮头目Salvatore Leone配音。他瞧了一眼这群邋里邋遢的英国人，用他浓重的纽约腔说："我对游戏一窍不通，不知道这是个什么JB玩意儿。不过看起来跟电影没啥区别。"

80个任务、开放式的自由度，要进行平衡性调整是非常困难的。对金来说，《GTA3》的世界不止是自由，更像一个自传。"这是对我们生活的某种映射，你不再是从最后一个迷宫里救出公主，而是开着车，听着音乐，这很有共鸣。"

在提高其犯罪世界的真实度的同时，Rockstar也提高了暴力与性的级别。程序员们写了一个脚本，让玩家能将路人肢解，尸体泡在血泊之中。



有一天，珀普启动了一个最新版本，他发现路边有一种新路人——一个穿着网纹丝袜的妓女，她敞开自己的上衣，露出里面的胸罩。他把车停在路边，然后妓女就钻进他的车里。他把车开到后巷，然后开始车震，只见画面中钱的数量明显减少，不过在一阵激烈的车震之后，HP 全面恢复。然后他又想到既然可以杀了路人抢钱，干掉妓女抢回嫖资又有何不可？于是办公室里有个哥们儿把妓女从车里拖了出来，用拳头把她活生生打成一滩血泊。然后画面中的金钱数又恢复了。珀普想："哇！大家会爱死这个的。"

在《GTA3》发售之前，山姆本人玩了无数遍，玩的次数越多，他的内心越感受到一些变化。自从他第一次看到自己的老妈和迈克尔·凯恩在《复仇威龙》的街头风驰电掣，他就迷上了动作片。而今他已 28 岁，当他开车将路人撞飞，模拟的阳光从屏幕上方洒落，他就是自己电影世界里的主演。他不止是在看电影，更是置身其中，他再也无法像过去那样看电影。山姆说："在我这一个电影迷看来，《GTA3》在电影和游戏之间划了一条鲜明的线，我觉得下面是我们征服世界的时候了。"

第八章 沙箱新世纪

1

一支吉普车队在沙漠中穿尘而过，车里的年轻男子们一身迷彩，紧握着他们的 9 毫米手枪瞄向窗外。砰！砰！砰！几声枪响，他们击中了目标。这不是正在执行任务的士兵，他们是参加野外活动的玩家和记者们。竞争日趋激烈，游戏发行商们都用尽浑身解数吸引媒体的注意。这种由厂商全部包办费用的激烈野外活动十分常见。被带去迪士尼之类都不算什么，有人甚至能有机会坐到 F14 里面遨游蓝天。



■走私者大赛车

这次 Rockstar 带着它的玩家们来到亚利桑那的沙漠里，宣传他们的赛车新作《走私者大赛车(Smuggler's Run)》，为了调动记者们的热情，Rockstar 安排了这次冒险之旅。

在开发《GTA3》的同时，Rockstar 的坏孩子式宣传持续进行中。这不止是为了有趣，对于 Rockstar 来说，卖游戏也是兜售一种生活方式。在 1999 年的 E3 展期间，山姆签下了另一款新作的发行协议，这款游戏叫做《紧急状态 (State of Emergency)》，其作者是一个名为柯克·艾文(Kirk Ewing)的苏格兰人，他的游戏创作生涯在很大程度上受到《GTA》的影响。他和朋友平常最喜欢看酒吧打斗，于是就想做一款以此为主题的自由式游戏。他们为此研发了一套物理引擎，模拟人群的动态，以及随意投掷周围物体的爽快感。在山姆的监督下，这款游戏变成了更原始野蛮的动作游戏。Rockstar 将其宣传为"社会干扰模拟器"。

没想到这款游戏真成了社会干扰模拟器。2001 年 5 月的某一天，华盛顿某报社记者收到了该作的 DEMO，他玩过之后给 Rockstar 的公关人员打了电话，他说："嘿！我玩了《紧急状态》，它就像西雅图暴动。"他所说的是 1999 年 11 月世贸组织西雅图会议期间发生的暴乱，当时发生的暴力冲突仍然令人记忆犹新。而 Rockstar 的公关对此不以为意，随便回了一句："是啊，也许吧！"

第二天，山姆看到了一篇头条报道："玩家可以在 PS2 上再次体验 WTO 暴动"，报道中说这游戏明显大量借鉴了西雅图的 WTO 骚乱事件，还引用了政客的话："如果你想让你的孩子变成一个暴力的无政府主义者，这是一个很好的训练游戏。"文章中还提到"某 Rockstar 匿名人士承认本作与 WTO 骚乱存在强烈关联"。

在马克斯·克利福德策划《GTA》宣传计划的时代，这种报道是求之不得的。但时代已经改变，在美国，游戏里的极端内容可能大大影响销量，因为沃尔玛、百思买等大零售商可能会拒绝进货。尽管 Rockstar 极力撇清 WTO 骚乱的传闻，这篇报道在世界各地迅速传播开来，路透社等主流媒体也在报道。记者幸灾乐祸地说："感谢 Rockstar Games……准混混们在他们家的沙发上就能发泄对资本主义的怨恨，可以痛揍防暴警察，洗劫商店。"当时距离 E3 开展只有几天时间，Rockstar 的头头们都在做更重要的准备——将他们最具野心的新作展示给全世界。

2

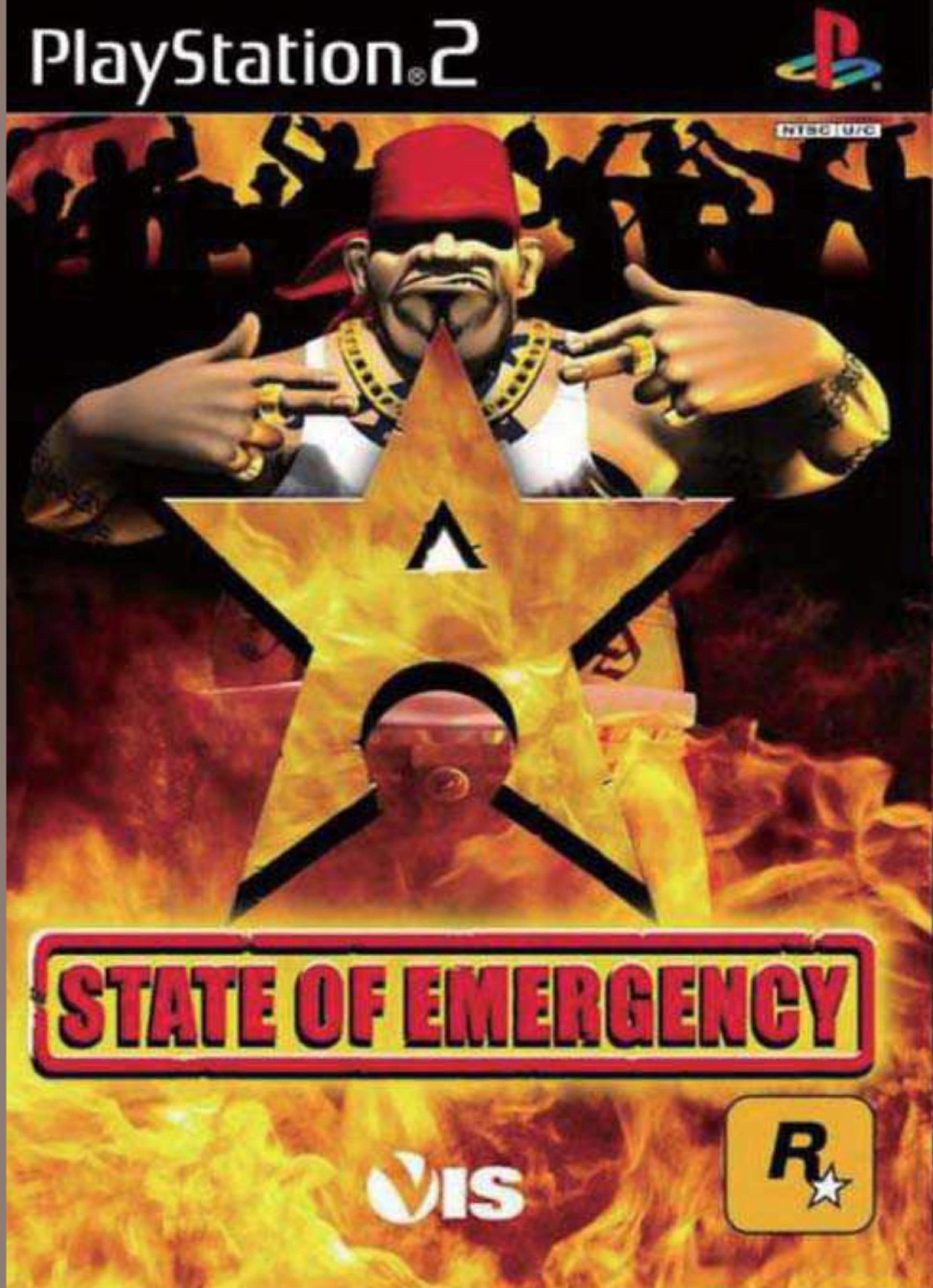
洛杉矶日落大道的一座超豪华酒店里，Rockstar 租了一个超大的总统套房，举办了一次奢华聚会。在 E3 2001 期间，这只是 Rockstar 的多场聚会之一。白天，他们在游泳池边上玩乒乓球，看着模特们抖动着胸前的波涛跃入池中，溅起蓝色的浪花；晚上，他们在顶楼举办晚会，黑色的奔驰车队在楼下恭候，可随时将他们带到城中的任何一家俱乐部。艾文后来回忆说："从那次聚会出来，享受时速 200 公里的洛杉矶之旅，我觉得自己就是总统。"

不过压力仍然存在，虽然《GTA》两作销量已突破 450 万套，但是仍然被视为一个小众向的系列，而 Rockstar 拼命地想跻身主流。当时家用机上的主流还是以日系为主，Rockstar 认为不管自己表现多好，有两款游戏是他们绝对无法打败的，一个是《潜龙谍影 2》，还有一个是《鬼泣》。

在这届 E3 展上，《GTA3》并不受欢迎，布置成迈阿密酒吧风格的 Rockstar 展台门可罗雀。山姆只见偶尔有三三两两的路人经过，他们随手玩了一下《GTA3》，然后面无表情地走开了。有些人看到主角打爆路人的头后有些动容，虽然在游戏里每时每刻都能看到飙血，但是这种虐杀无辜老百姓的画面还是罕见。但他们的迷惘多于兴奋。就连索尼的菲尔·哈里森玩过之后也很不满，他后来说："这游戏看起来一团糟。"

反而是《紧急状态》在这届 E3 展上受到了更大的关注。人群将试玩机围得里三层外三层。游戏中穿着宽松短裤的肥仔很受欢迎，当他举起椅子扔向路人时，又或者大楼在骚乱中起火时，玩家都欢呼起来。可能是媒体关于本作与 WTO 骚乱事件的报道发挥了作用。《紧急状态》的一位开发者对珀普得意地说："没有人在乎你们的游戏，大家都在谈论我们的游戏。"

珀普只见山姆的脸上阴沉沉的，好像要随时发飙的样子。《紧急状态》虽然也是 Rockstar 发行的游戏，却不是自己制作的。这次的展出情况让他非常失望，不过也让他更加坚定了要更努力工作的决心。其实这次《GTA3》的出展也不是完全没有引起注意。美国游戏业协会 IDSA 的会长道格·罗文斯坦 (Doug Lowenstein) 到 Rockstar 展台试玩了《GTA3》，当时哥伦拜中学枪杀案对游戏业的冲击余波未平，罗文斯坦看到《GTA3》里的劫车场面后说："这肯定要出问题了，又要闹出争议了，它会对业界造成巨大的负面冲击。"



3

2001年9月11日凌晨2点，《GTA》同人站Gouranga.com发布了粉丝与丹·豪瑟的对话："问：可以抢劫车之外的东西吗？答：还有船……坦克……只有那些大家伙不行，比如直升机、客机等，您是罪犯，不是客机飞行员。"

7个小时后，山姆站在自家公寓的窗户边上，目睹着两架客机撞向世贸中心，市中心方向冒起熊熊黑烟。在恐惧与愤怒中，他不禁怀疑自己是否置身于电影之中。后来他说："这是我看过的最真实的动作片，因为它他妈的就是现实。"



Rockstar的办公地点距离世贸中心只有1英里，这起历史惨案难免对所有人造成巨大冲击。"所有人都至少有一两个叔叔或者兄弟姐妹受到这场袭击的影响。"艾伯勒说，"对于一家年轻新公司来说，这是毁灭性的打击。"袭击过后珀普头一次返回办公室时，不得不亮出自己的工牌——从此陌生人再也进不了Rockstar。当他走到办公室深处，只见山姆的办公室里坐着一个短发男子——瞅了半天，他才确认眼前这个男人就是山姆。山姆对他说，他减掉长发、刮了胡子是为了不让人误会他是基地组织成员。山姆咕哝着说："这帮操蛋的恐怖分子，我可不想和他们有任何相似之处。"

整个城市笼罩在恐怖袭击的悲痛之中，山姆和丹很犹豫到底要不要把《GTA3》拿出来卖。山姆心想："这座美丽的城市遭到了袭击，而我们却在做一个以纽约为背景的暴力游戏。我已经在现实里被吓怕了，还要被这疯子一样的游戏再吓一次吗？"

但是最终他们与索尼商量之后还是决定让《GTA3》正常上市，不过对游戏中的部分内容进行了修改。狙击内容被删除，断肢乱飞的血腥场面被取消，酷似世贸中心的大楼不复存在。

在911之后的悲痛中，美国人选择用电视逃避现实。然后他们会看到一支特别的广告：背景中播放着1918年著名歌剧《强尼·史基其》的意大利歌曲《我亲爱的爸爸》，歌词显示在上方，就像一部黑帮电影的预告片。接着一部锃亮的蓝白色跑车从街道拐角驶出，一个男人持散弹枪追逐女子，然后女子转过身，开枪将男子击毙。红色的小写标题出现——grand theft auto III。

4

事先并未引起关注的《GTA3》在发售后引发强烈反响，《娱乐周刊》称赞它是"所有坏小子的梦想(以及所有父母的噩梦)"。玩家们迫不及待地与好友分享自己在《GTA3》里的有趣经历。媒体的好评与玩家的口耳相传将《GTA3》的销量不断推高，成为PS2最畅销的游戏，超过了2001年所有最受期待的大作。Take-Two的股价从2001年10月的7美元一路攀升到2002年1月的20美元。除了《GTA3》之外，Take-Two的《紧急状态》和《马克斯·佩恩》也占据着排行榜的前十强。

《GTA3》形成了山姆梦寐以求的社会现象，当时就连俱乐部里非法销售的迷幻药都被印上了Rockstar的LOGO。《GTA3》的成功将这一年美国游戏业的市场规模抬高到94亿美元的新记录，比上一年足足提高了40%！而那一年美国电影总票房只不过83.8亿美元。菲尔·哈里森对于《GTA3》现象极为意外，他说："这表明Rockstar一直在深刻思考文化以及人们玩游戏的方式，《GTA》可能比其他任何游戏都更能代表时代精神。"在日本，政府部门开始质疑索尼高层，很多政坛元老对这种过激游戏十分不满。在一次晚宴上，索尼创始人之妻告诫SCE高层："我听说你们的游戏非常暴力！"

日本的游戏评级机构CERO大约就是在那段时期成立。而澳大利亚的OFLCB评级机构拒绝对《GTA3》进行评级。《GTA3》在澳大利亚不仅被禁玩，还被禁止观赏。如果商家胆敢在自家店里展示《GTA3》，将会面临数万澳币的罚款以及两年的牢狱之灾。如果玩家从其他途径买到《GTA3》，也被勒令退回，如果向他人演示该作，可能会被指控。在美国，全国媒体与家庭协会发布了年度游戏报告，将《GTA3》列为家长应抵制的游戏榜榜首。一位参议员说："现实中已有太多暴力，我们不应将其用礼盒包装起来，当礼物送给孩子。"面对社会各界的强烈指责，就连IDSA的罗文斯坦也不愿为Rockstar辩护，他说："我们不是豪瑟兄弟的发言人，那是他们的游戏。"



5 11月的一个寒冷夜晚，纽约市中心的饭馆 Radio Mexico 里装点着色彩斑斓的气球，低矮的天花板上彩带飘扬。几十个戴着兜帽和货车司机帽的 20 多岁年轻人挤在里面，门锁得严严实实，路过的人都看不到里面的情形。

为了庆祝山姆的 29 岁生日，Rockstar 正举办其传统庆祝仪式：年度芝士球饕餮大赛。各种各样的芝士被摆上桌，疯狂的年轻人们如猪拱食般开动起来，黏糊糊、油腻腻的芝士粘得到处都是，现场一片狼藉。

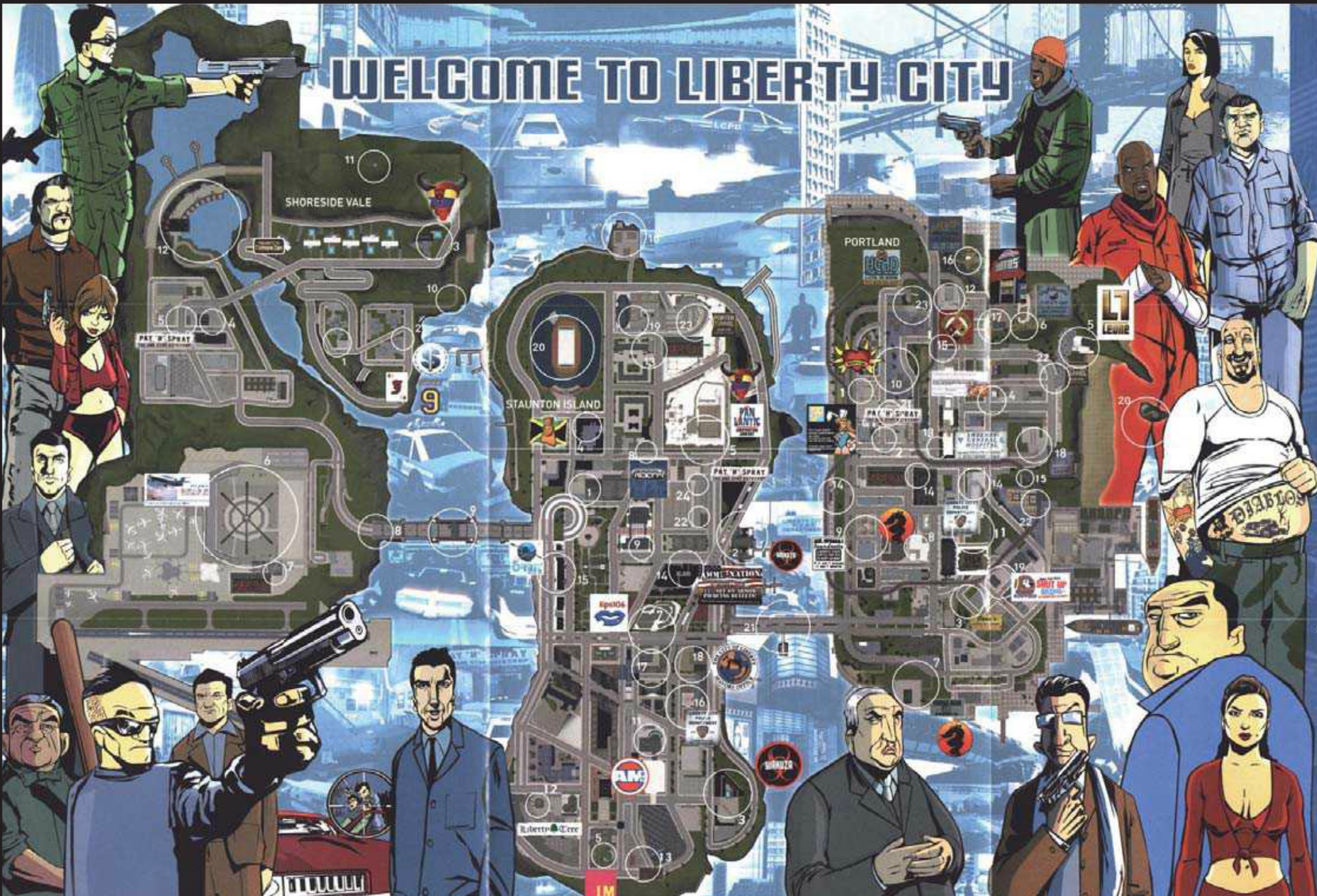
当这些家伙在中间的桌子上狂吃海喝之时，还有一些 Rockstar 们攥着满手的钞票挥舞着，就像在赌马一样。Rockstar 鼓励大家下注，所有人都在尖叫。丹举起一个手提式扩音器充当了一回广播员，他的声音刺破苍穹。最能吃的获胜者将会获得 2000 美元的奖励，还有两张可以飞往世界任何目的地的机票。有的参赛者在额头上绑着头巾，上书"猛吃"。

狂吃大赛结束后，他们开始颁奖，获奖理由包括"最有可能猛操办公室里的某人"、"最有可能在办公室里呆到凌晨 4 点"……奖品是印着 Rockstar 标志的徽章。虽然大多数游戏公司都是男人的天下,Rockstar 里男女参半,大家都很年轻。

《GTA3》发售后，Rockstar 的员工们逍遥快活。金钱源源不绝地流入。为表示忠诚，员工们都收到了刻有 Rockstar 标志的戒指。还有人收到了真正的美国陆军夹克衫，背面也有 Rockstar 的标志以及 575 的门牌号。他们自豪地穿上这些衣服出席各种游戏活动，玩家们会自动为他们让道。弗南德兹说："我们是一家有一百多号人的公司，大家都觉得自己就像甲壳虫乐队的成员。"

在收获成功喜悦的同时，Rockstar 也要付出相应的代价。关于《GTA3》的争议在全面激化，不仅外界在批判，同行们也对游戏中的过激内容表示抗议。顽皮狗工作室创始人杰森·鲁宾(Jason Rubin) 对《洛杉矶时报》说，销售《GTA3》就像卖烟给小孩。在 Rockstar 内部也有一些反对意见，有人担心《GTA3》是否抛弃了应有的底线。金说，他们一直在质问自己是否犯了道德错误。

《滚石》杂志曾到 Rockstar 做了一期专访，豪瑟兄弟澄清了关于 Rockstar 不负责任的说法。丹愤怒地对记者说："你们怎么老问这种问题，我们总是被拖进这种白痴对话里，什么'你们是否在给小孩洗脑'之类的,我们都是成年人，明知道这是屁话还聊它干嘛? 如果它是电影或者电视剧，你们已经给它颁了一堆奖了，还要在电视上播出颁奖典礼。凭什么同样的事情在游戏里面做就变成了混蛋? "



6 "你看了《纽约时报》吗? "——某日詹米·金收到了父亲发来的这么一条短信。金和父亲的关系很好，父亲对儿子在游戏产业的成就也很自豪，但他还是提醒儿子在 Rockstar 的背后可能真有非法活动的存在。

当日《纽约时报》商业头版上刊载了一篇报道：《热门电子游戏掩盖了某公司的悲哀》。文章中说，因为《GTA3》而崛起的 Take-Two 于今年早些时候承认谎报了 7 个季度的收益。美国证监会已经要求其股票停止交易三个星期，目前正在继续调查中。目前至少有 5 名股东正在起诉 Take-Two。据报道，Take-Two 在 2000 年将其收入夸大了 2300 万美元，结果实际利润额从 640 万美元变成了 2460 万美元。

艾伯勒和其他行政人员们尽可能让 Rockstar 保持独立运营，以撇清与此事件的关系。他在表面上对外说公司的表现非常成功，但是私底下承认"财务状况确实笼罩在迷雾之中"。其实对于 Take-Two 被调查，Rockstar 的小员工们并不惊讶。这起事件对金和弗曼的影响特别大。自从他们和豪瑟兄弟合伙创办 Rockstar 以来，一直是山姆担任公司的头面人物，而为人低调的弗曼本来对此并无异议，但是他们之间的嫌隙在渐渐扩大，逐渐到了无法忽略的地步。

那一天，山姆来到弗曼的办公室，充满激情地说："几年之内，我们都会成为富豪! 你知道的，在我赚到 10 亿之前绝不会收手。"

弗曼看着山姆离开，他意识到山姆的野心正不受控制地膨胀，他为了实现野心，会不顾一切地将游戏推向极限,将一切都推向极限。他心想："我太了解他了,10 亿也是不够的。"【未完待续】

【下篇将讲述《GTA 罪恶都市》、《GTA 圣安德里亚斯》、《GTAIV》等大作不为人知的幕后故事，敬请期待! 】

Bungie神秘大作“宿命”项目详情曝光

10年4款游戏、4张大型资料片，包括面向次世代主机的三部曲，Bungie或从中获利数亿美元

Activision与Bungie签署十年协议之时，正被卷入一场公关噩梦。就在这份文件签署的4天之前，EA骄傲地宣布其已经与Infinity Ward创始人Jason West和Vince Zampella签定了发行协议。而在此6个星期之前，两人刚刚被IW开除，由此开始了IW主力开发者们与Activision之间长达数年的征战。在这纷扰的50多天时间里，焦虑与愤怒折磨着Activision，并最终促成了他们与Bungie的交易。乱了阵脚就要吃亏，这笔交易对Activision来说可能会成为一枚定时炸弹。最近随着Activision与IW创始人之间官司的升级，各种法庭资料被曝光，其中也包括Activision与Bungie之间的合作细则。

宿命四部曲规划中

与之前传闻的一样，Bungie正在开发的新作代号为“DESTINY”，是一款以网络为主的动作游戏。在这款游戏主体之外，还有一个代号为“彗星（Comet）”的资料片。根据当时的协议，Bungie为Activision开发的首款“宿命”将于2013年发售，之后在2015、2017和2019年再分别推出该系列作，总计为4款游戏。此外每款游戏还有一个暂代号为“彗星”的大型资料片，分别于2014、2016、2018和2020年发售。双方的合作期限到2020年为止。开发合同期结束之后，Bungie还有义务为游戏的网络维护再提供三年的支持。

“宿命”的第一款游戏及其首张“彗星”资料片除了有开发X360版之外，还有X720版正在同步开发中。不过这是以传说中X720将于2013年秋季为基础所设的前提，如果微软方面的主机上市计划有变动，其中X720版的发行计划将随之改变。当时的合同中并未确定是否会开发PS3版，仅表示有可能会开发PS3版，Bungie会在2011年1月31日之前进行可行性分析，由于法庭资料中并未透露之后的情况，所以分析的结果如何，以及是否会开发PS3版目前仍无法确定。

可以确定的是，“宿命”的2、3、4代以及“彗星”的2、3、4代将会在PS4、X720和PC上推出，是专门面向次世代主机的完整三部曲。如此说来将在X360上推出的第一部可能仅仅相当于一个序章。

首作预算或高达1.4亿美元

在Activision和Bungie的合同中，对Bungie方面最有利的一点是作品的知识产权归Bungie所有，而开发费用却是由Activision承担。而且Bungie只要按时将“宿命”做完，第一作在2013年顺利上市，就能拿到750万美元的“按时完成奖金”，不过其中能分给普通职员的只有20%，也就是150万美元。如果该作在游戏评分统计网站Gamerankings.com上统计的结果是90分以上，还会得到250万美元的另一笔额外奖金。“宿命”发售一年内相关营业收入总额如果超过7.5亿美元，Bungie还会另外再得到2500万美元的“销量王奖金”。而如果收入总额超过10亿美元，会在此基础上再增加2500万美元的“销量大师奖金”。

Bungie将会得到的不止是奖金，占更大比例的可能将会是权利金。根据合同规定，Bungie将会获得“宿命”相关收入的20%作为权利金。这里的“相关收入”是销售额扣除成本之后的所谓运营收入，只要运营收入超过1亿美元，Bungie就可以拿到权利金。权利金的比率并非固定，如果“宿命”与“彗星”的运营收入超过4亿美元，Bungie所获的权利金比例会提高到35%。

“宿命”将会是一款超大投资的超级大作，根据协议，Activision为本作提供的预算最高将达到1.4亿美元。不过其中包括了广告费用，而且因为是预算的封顶数额，所以实际投入无法确定。

到合同期结束之后，Bungie可从2022年开始自己发行“宿命”的续作，或者选择Activision之外的发行商作为合作伙伴。前提是Bungie履行了之前的时间规定与其他条款。合同期结束后，Activision有优先延长发行协议的权利。此外，在2018年之前，Bungie不得开发“宿命”之外的其他动作射击游戏，2018年之后可以开发这种同类游戏，但是在2021年之后才允许上市销售，而且在任何情况下，该作的发行权会优先跟Activision进行合作谈判。

Bungie可以划拨最多5%的主要员工和5%的其他员工自己出资制作《马拉松》（Bungie早期名作）新作。只要“宿命”的销售收入突破3.75亿美元，Bungie就可以自由发行《马拉松》，并且将该项目所占用员工比例增加至10%。如果“宿命”的销售收入超过7.5亿美元，Bungie可以将最多25%的员工分配到非Activision游戏项目。此外，在Bungie同意相关条款的情况下，Activision自家工作室可以开发Bungie作品的移植版。



■ Bungie官方发布的新作设定图。

关于意外情况

合同中还考虑到一些意外情况，并进行了相关说明。比如，若2016年之前Bungie与其他公司合并或者被收购，就要向Activision缴纳相当于收购费用19.9%的罚金。如果Bungie达到了上述可获得两笔2500万美元奖金的条件，但不

领取该奖金，也可以将罚金比例降低到 14.9% 甚至 9.9%。

为了防止 IW 叛乱事件再次上演，Activision 特别在合同中规定 Bungie 的主要开发人员必须签署一份全新的雇佣协议，这份协议必须得到 Activision 的许可。合同规定 Bungie 的关键人员如果在“宿命 2”完成之前离去，就要自动放弃其在 Bungie 的股权——除非“宿命”销售额超过 10 亿美元。如果在 2020 年之前，“宿命”新项目在完成的 12 个月之前 Bungie 有三分之一的员工离去，项目将进入“高风险”状态，在该状态下，Activision 将有权获取“宿命”的知识产权，并有权使用“宿命专用游戏引擎”。Activision 首席财务官 Thomas Tippl 有判断 Bungie 项目是否进入“高风险”状态的最终决定权，取决因素是该项目是否没有达到规定的完成情况或质量标准。不过 Activision 就算获得“宿命”的知识产权，有效期也只是在 2020 年之前，而且该付给 Bungie 的权利金还得照付。此外，部分 Bungie 员工还签署了竞业禁止协议，也就是说在合同期内不能加入竞争对手的公司。

Activision 也可以提前中止合同，其参考条件包括：“宿命 1”发售 6 个月内销量不到 500 万套、《光环 致远星》业界平均分不到 80 分、《光环 致远星》发售半年内销量不到 600 万套，或者“彗星 2”发售后（2016 年后）Activision 可无条件中止合同。其中关于《光环 致远星》的两条规定是考虑到这是 Bungie 为微软开发的最后一款《光环》，该作的销量与口碑可以在一定程度上反映其实力是否大不如前，同时也考虑到如果该作惨败，Bungie 的业界号召力会大大降低。而事实是《光环 致远星》业界得分超过 91 分，3 个月内销量超过 700 万套，所以这一关 Bungie 算是已经顺利通过。

其他小细节

最后在 Bungie 与 Activision 的合同中还有一些古怪的细节，比如在合同中所有的游戏正式发售之前，Bungie 必须向 Activision 提供一份彩蛋列表，详细说明游戏中的隐藏要素。Activision 也会向 Bungie 提供一份相似的列表。此外，合同中写明 Valve、Epic 和 Gearbox 不得开发“宿命”或“彗星”的任何移植版游戏，这显然是 Bungie 提出的条款，过去 Bungie 与这些公司的竞争与不合是众所周知的秘密。合同中就连一些小奖励的条款都有，比如每个 Bungie 员工每年可以免费获得两款 Activision 的游戏作为礼物、Bungie 在“宿命”发售后会得到 1000 套，用来发放给员工、亲朋好友或者宣传等等。Bungie 同意其所开发的游戏会适应 T 级或 PEGI16 的年龄评定级别，不过就算没有被纳入此评级范围也不算违约。



用数据记录电影游戏的 35 年

电影是游戏最大的题材来源之一，35 年来已有 2000 多款电影游戏问世

多年来，游戏与电影之间的结合虽然并不顺利，但同是视觉媒体的二者仍是娱乐业里结合最紧密的两种媒介：光是 6 部《星球大战》就衍生出了 120 多款游戏。而游戏改编电影的案例就少得多，作为其中成功典型的《生化危机》，也只不过改编了 4 部电影和一部 CG 电影。

巴黎第三大学从 2005 年开始对游戏与电影互相改编的情况进行了深入调查，建立了一个较为完整的数据库。据统计，从 1975 年到 2010 年，总共有 547 部电影被改编为 2000 多款游戏。在这 35 年来，电影游戏向来是游戏业里的重要类型，占总游戏数量的将近 10%。巴黎第三大学的统计范围是过去 35 年来，在 40 多个游戏平台上发布的 1.5 万款游戏，其中不包含机型过多、游戏数量太泛滥的手机。

上世纪 70 年代，从游戏产业开始形成的时候起，就已经有游戏开发商打起电影的主意。当时的游戏画面简陋到无法还原电影的任何画面要素，游戏厂商们主要是利用电影上映期间庞大的宣传攻势，这样同期上市的游戏就能顺带引起大家的注意。所以“与电影同期上市”在几十年的时间里都是电影游戏最重要的前提。这也是好莱坞在跨媒体发展和授权策略方面的一贯标准，很多电影虽然本身票房惨败，但是却能从衍生产品上赚到钱。

第一款由电影改编的街机游戏是在 1975 年上市的，就在那年的夏季末。斯皮尔伯格的《大白鲨》在那年 6 月上映后获得了轰动性的成功，成为社会现象。雅达利同期推出了街机版的《Shark Jaws》。据说当时雅达利创始人诺兰·布什内尔多次尝试从环球电影那里买到《大白鲨》的合法运营权，但是被拒绝。从 1979 年开始，随着《星际迷航》电影版的改编，雅达利每年至少都会将一部电影改编为游戏。

进入 1990 年代后，电影与对应游戏版的上市时间相隔越来越短，特别是 1993 年的《侏罗纪公园》之后，很多电影与游戏真正做到了同步上市。更有甚者，游戏比电影更早上市的也越来越多，进入 2000 年之后，游戏比电影先行上市一度成为标准。据统计，1975 ~ 1983 年间，每年有 1 到 4 部电影被同步改编为游戏。1984 ~ 2001 年间，每年被同步改编为游戏的电影有 12 部左右。到 2002 年之后，这个数字增加到 22 部。1984 年，ATARI SHOCK 造成游戏业大萧条，但是电影改编游戏的数量却比上一年增加了三倍，其中大部分游戏出自电影版发行商的游戏部门，包括福克斯游戏、雅达利华纳等。1994 和 2006 年也是美国游戏市场因新主机即将到来而出现的周期性萎靡之时，电影改编游戏的数量也呈爆炸式增长。令人意外的是，GBC、GBA 等掌机平台的电影游戏比例远远高于家用机。



被改编为游戏的电影大多来自几家最大的电影公司，票房越高的电影，被改编为游戏的比例越大。在 1991 到 2010 年间的 181 部预算过亿美元的电影中，被改编为游戏的有 111 部。首映票房排名前十的电影全部被改编为游戏。史上 100 部票房最高电影中，有 50 部被改编为游戏。不仅是好莱坞，欧洲的一些大电影公司也有很高的游戏改编比例。在 2010 年之前，预算超

过4000万欧元的11部法国电影中，被改编为游戏的有5部，其中最有名的就是《第五元素》。票房排名前200的电影也有63部被改编为游戏。

显然，电影是否会改编为游戏，除了票房因素外，还要考虑本身的题材。动作片无疑是最容易改编的。不过与游戏一样，电影的分类也不是单一的，一部电影可以同时被分类为动作、冒险、科幻、恐怖等类型，如果按照IMDB的划分标准，被改编为游戏的电影类型中，冒险类是最多的，达到284部，动作类有258部。最少的是纪录片类，只有2部，西部类也只有9部。被改编为游戏的电影大多是动作片猛男主演，史泰龙以12部电影被改编为游戏的记录高居榜首，施瓦辛格也有9部电影改编为游戏。

以上仅仅统计了电影改编类游戏的数量，由于大多数游戏公司不会公开游戏的具体销售额，不像所有电影大片那样都有票房统计结果可查，所以电影游戏的销售额是永远无法统计的。根据一些第三方统计机构的分散数据，电影游戏的平均销量在逐年降低，而从Gamerankings和Metacritic等评分统计网站也可以看出，电影改编类游戏的平均得分极低。糟糕的口碑对电影游戏的销量影响越来越大，所以电影公司近年来也在严格控制电影游戏的质量，对游戏开发商的挑选非常重视。《乐高》游戏开发商TT Games和《蝙蝠侠》的Rocksteady是最受推崇的两家开发商。为了提升游戏质量，很多电影公司宁愿减少游戏的数量，对于是否与电影同期上市也不再像过去那样执着。可以说，电影游戏的数量与上市档期的安排都在发生剧烈的变化。

游戏平台及其销售周期	改编为游戏的对应电影数量	电影游戏占其游戏总比例
雅达利2600（1977～1985）	25	5%
雅达利5200（1981～1984）	6	8%
Amstrad CPC（1985～1993）	57	2%
FC（1983～1993）	78	12%
世嘉Mark III（1985～1993）	37	12%
MD（1989～1995）	61	12%
Amstrad GX-4000（1990～1992）	4	11%
SFC（1990～1996）	77	11%
Commodore Amiga CD 32（1992～1994）	3	2%
世嘉32X（1993～1994）	1	5%
雅达利美洲虎（1993～1995）	5	7%
世嘉Mega CD（1993～1995）	11	11%
PS（1994～2004）	79	6%
SS（1994～1999）	10	4%
N64（1996～2002）	18	8%
DC（1999～2001	16	6%
PS2（2000～2008）	110	10%
Xbox（2002～2007）	80	14%
GB（1989～1999）	100	16%
雅达利山猫（1990～1993）	2	2%
GameGear（1991～1995）	48	19%
GBC（1999～2003）	65	27%
GBA（2001～2006）	112	22%

CAPCOM曝性骚扰丑闻，女员工被逼自杀

继板垣伴信性骚扰事件之后，Capcom也闹出丑闻，工作环境受质疑

"痴汉"（色狼）问题在日本社会各界广泛而普遍的存在，不仅存在世界闻名的电车痴汉，日本办公室里也是到处有痴汉出没。实际上，日本的办公室性骚扰问题相当严重，包括在游戏业界也是屡屡曝光性骚扰事件。最有名的当属几年前板垣伴信性骚扰女下属的事件。前段时间，在Capcom也闹出了性骚扰丑闻，而且差点闹出人命。

2009年，一位20来岁的女孩加入了Capcom大阪总部，她相继参加了Capcom多款游戏的开发，最后他成为一线大作《龙之信条》开发团队的成员。本来这名女员工在Capcom的工作一直挺顺利，直到那年12月，她被上司逼得差点自杀。根据最近公开的法庭文件，受到Capcom某高级职员骚扰的这位女员工表示，他不仅受到骚扰，而且遭到了种种虐待，包括在会议上被骂得狗血淋头，以及故意被安排不可能完成的任务，又没有给予任何说明，导致其无法完成工作而受罚。

受害女子表示，上司不断重复着对她的"无理性"行为，让她在《龙之信条》团队中受到孤立。这位女员工曾经努力为Capcom建造数据库，这样就能帮助内部开发团队提高效率。这是一个很大的项目，她的上司也曾表示会提供支持。而她认为通过建造此数据库，就能证明自己对团队的价值。所以在日常工作之外，这位年轻女子在一点一点地推进她的数据库计划，2010年在7月到8月之间每天都工作到深夜。

到2010年10月6日，这位女职员却被突然踢出了《龙之信条》的团队，数据库工作被交给了另一个部门，上司对她说："就算数据库成功了，你也是对团队毫无用处的废物！"



在10月20日至11月4日期间，另外两名高层员工试图将该女子逼走，不断以"她有问题"、"她放弃了自己的工作"、"她不出席会议"、"她的点子太差"等理由表示其不适合继续留在Capcom。后来她找到Capcom人事部表示自己受到性骚扰，而人事部没有做出任何回应。就这样骚扰仍在继续，到那年11月11日已经达到了让她无法忍受的地步。她不得不去医院检查，结果诊断出有焦虑紊乱症。12月10日，她下班回家的时候，心情沮丧到了极点，吞下了大量安眠药、抗抑郁症以及感冒药。就这样她在家中睡了四天，却没有因服药过量而死。

后来该女子的身体与精神状况逐渐好转，然而当她回到Capcom时仍然受到种种骚扰，被冠以各种罪名，以其精神未康复为由想将其停职。最终终于将其成功炒掉。最后认为自己饱受凌辱的该女子终于将Capcom告上了法庭。这起案件至今没有公布判决结果，至于其中所说的性骚扰是否属实也未有定论。因为之前的板垣伴信性骚扰事件，人们更愿意相信处于弱势的女员工是受害者。而且Capcom近年来员工大量流失，也让人怀疑其内部管理是否出现了大问题……

《光环》电影版搁浅之谜

7 年前，《光环》电影版的公布引起轰动，但它最终被扼杀于微软过高的期望之中

2005 年 6 月 6 日的中午，一群士官长离开了创新艺人经纪公司（CAA，好莱坞顶尖经纪公司）的办公室，坐上一排豪华车里扬长而去。这些士官长穿着绿色、蓝色和红色的斯巴达盔甲，乍一看十分抢眼。他们每个人都有 1.9 米高，盔甲的护目镜遮住了他们的脸。他们都拿着一个红色装订的资料夹，上面印着 CAA 的标志，里面有两样东西：一份是微软授权、Alex Garland 撰写的《光环》剧本，还有一份是合作条款清单。但这些都代表不了什么。

大型电影制片厂大门的门卫们见惯了许多大场面，但是一群魁梧的未来战士大踏步走来时，还是让他们的精神高度绷紧。这些斯巴达们要求见制片厂里的老板，他们的盛势凌人差点就引发了枪战——用 UNSC 的 BR55 战斗步枪对门卫不起眼、却更实用的 .38 左轮枪。好在 CAA 团队的 Larry Shapiro 及时冲了过来，和保安队长招呼了一声，说明了情况。就这样，这些士官长们不费一枪一弹被请进了环球、福克斯、新线和梦工厂的制片厂里。如果说这是游戏产业对好莱坞的入侵，那么这是一场不流血的战争。他们递交了脚本，在会议室外安静地等待，顺手翻阅《综艺》杂志。时钟滴答滴答地响着，制片厂的头头们只有几个小时的时间阅读《光环》脚本，然后做出是否参与此项目的决定。

穿上士官长的服装是 Shapiro 的主意，他们要确保这起交易在敲定之前就成为各大媒体的头条。这是将微软的头号战将打入好莱坞的重要战役，而且差点成功。

士官长突袭好莱坞

微软对《光环》的电影化一直抱着极高的期望，毕竟这是他们有史以来最成功的娱乐品牌，仅一二两作的收入就超过 6 亿美元，让所有好莱坞片商们艳羡。微软找到 CAA 表明要将《光环》拍摄成电影的计划后，Shapiro 提出想要像《后天》那样进行招标，先把剧本写好，再邀请电影制片厂们出价竞标。各片商会按照指定时间派代表到 CAA 那里，然后在 24 小时之内把剧本读完，然后决定是否投标。剧本里还附带了条款清单，写明各部分想拍成怎样，想导演怎么做等等。各片商们都在条款上写着“希望协商”，只有福克斯在整张清单上写了一个简单的“yes”。

微软并不熟悉好莱坞的运作，它只是个新手，却想控制一切，而且想从其中获得大部分收入。在 Shapiro 看来，这就是两个行业之间存在的典型鸿沟，他说：“向制片商兜售电影其实要费很大的工夫，需要大量的口舌，有许多的公关工作。而在游戏业，他们都是技术型、数据至上的，他们会看着数据说，我们需要拍电影，要拍成这样、这样还有这样……”

推动这个电影项目的前提是要先有个剧本，所以他们花了 100 万美元找《惊变 28 天》的 Alex Garland 写了剧本，微软对剧本创作进行了全程监督，确保与游戏的世界观完全吻合。然后要开始筹备招标。前哥伦比亚电影的制作部总裁 Peter Schlessel 也是《光环》电影版的主要磋商者之一，他是微软在好莱坞的联络人。Schlessel 和微软的律师以及 CAA 的团队一起拟定了合作条款，Shapiro 说：“我们正在做好莱坞历史上最具盈利前景的交易，要知道没有其他作品的要求有他们那么高，包括《哈利·波特》……”微软向来按自己的方式行事，它没打算照好莱坞的方式来，它只知道《光环》的电影一定会大成功。据《综艺》杂志报道，微软要求的条件是 1000 万美元的最低授权金以及 15% 的票房收入，而制片预算不得低于 7500 万美元。

游戏电影的成功案例并不多，《古墓丽影》第一部海捞了一笔，但是 2003 年的第二部就惨遭滑铁卢。其他多数游戏电影都成为失败的反例。而微软的目标要高得多。据《纽约时报》报道，微软要求在各方面都有决策权，包括导演和演员的选择，此外还有提供 60 张头等舱机票，让微软邀请其贵宾参加首映礼。而微软本身不提供任何制片预算，100 万美元的剧本费就是它付出的所有。此外微软还要求制片方提供微软方面监督人员的差旅费，届时会从西雅图派人到洛杉矶监督电影后期制作部分的每一段剪辑。

这一切准备好之后，CAA 方面开始通知各大电影公司做好准备。微软的这种高姿态被片商们认为是一种恶心的傲慢态度。好莱坞是一个建立于人际关系之上的地方，CAA 的经纪们把能联系上的所有大厂都叫上了，有一些没被通知到的片商们还很不高兴——Miramax 的老板 Harvey Weinstein 就打电话到 CAA 大骂为什么没有叫上他。其实是因为 CAA 方面以为 Miramax 对本片不可能感兴趣。事实是 Miramax 确实不感兴趣，但是没有在受邀之列就是让他们感到不悦。微软惟一指明拒绝接触的电影公司只有索尼旗下的哥伦比亚电影。



▲ Neil Blomkamp 拍摄的《光环》电影短片。

联手彼得·杰克逊

2005 年 6 月 6 日的几个小时里，Hollywood 变成了 Halowood，大家都在谈论出现在各大电影公司的士官长们——以及微软的过分要求。当时刚从派拉蒙跳到福克斯的 Alex Young 就在士官长的眼皮底下阅读了剧本，他说：“这是好莱坞常耍的花招，逼所有人在同一间屋子里，显得很紧急的样子，让几位老兄穿上戏服，让人觉得‘我的妈呀，真是个大生意呢！’这可能对微软和 CAA 很受用，但对我来说却有点像在看猴戏。”

最后微软显然高估了片商们对《光环》的热情，很多片商看过剧本后转身就走。微软的合作条款要求太多了。几天后，角逐的厂商只剩下两家：福克斯与环球。微软指望这两家互相加价，却丝毫不了解他们的经商手腕。环球和福克斯私底下就勾搭上了，他们暗中互相打听了对方的开价，然后决定连成一气。这样微软就失去了坐地涨价的条件。最后环球获得了美国本土发行权，福克斯负责海外版。微软天真地以为所有人会按它的规则来，结果被精明的好莱坞占据了主动。

Blindlight 的 Lev Chapelsky 说：“游戏业与别人谈合作时，都是开诚布公，以为别人会一样地透明运作。这可不是好莱坞的游戏规则，他们会一边载歌载舞一边杀价。不适应的人只能自取其辱。”微软显然不适应这种经商方式。据 Shapiro 透露，微软的好莱坞代表 Peter Schlessel 与环球的联合总裁 Jimmy Horowitz 差点打起来，Schlessel 对某些条款非常执着，而对方却在那里打太极，还问他要不要一起过逾越节。“在好莱坞，你可以和对手唇枪舌剑，然后第二天又一起打高尔夫。”

即使在合约签定之后，关于电影之间的理解差异还是产生了问题。微软要求请彼得·杰克逊那样的大导演，而杰克逊却把真正的执导工作交给他的徒弟 Neil Blomkamp。杰克逊的薪酬太高，制片商对于请个便宜的新锐导演也很乐意。而微软方面对此大发雷霆。

南非导演 Blomkamp 曾为耐克拍了一些广告，还拍摄了一部关于种族隔离题材的短片《Alive in Joburg》。根据当时的报道，将交给他导演的《光环》电影版投资会在 1 亿美元以上。Blomkamp 后来承认：“直觉告诉我接手这活就像捅马蜂窝，一开始就是个苦差事。毫无疑问这是两个巨人之间的冲突，双方从来就无视对方。”

成本媲美《阿凡达》？

Blomkamp 既明知事情棘手，又为何加盟？除了显而易见的荣誉之外，还有他对《光环》本身的爱。“我对 Tom Rothman（福克斯电影联合

主席）说，我是为导演《光环》而生的。”但他很快发现福克斯与他的艺术理念不符，他所提出的制片方向被否决了。“Rothman 讨厌我，我估计他想尽可能摆脱我。他们不满意我提出的方向。事实是，我玩过《光环》，我是个玩家。我比他们更了解这一代人，我知道我所计划的《光环》世界帅得掉渣。它会更有新意，而且应该比那种好莱坞典型的普通无聊的科幻片更赚钱。”

最后 Blomkamp 恨透了福克斯，说被他们当作一坨屎来对待，他怒骂福克斯是家“垃圾制片厂”，“因为《光环》这件事，我今后永远不会再和福克斯合作。”此外微软方面也向他施加了巨大的压力，主要是在制片方向上。Blomkamp 说：“这种不了解电影产业的公司只知道那些大牌，只认准那些做了几个大项目，赚了大钱的人。我认为 Bungie 很喜欢我做的东西，我敢很肯定地这么说。很可能是概念图发到微软之后，微软这家公司不大高兴，因为它太反传统。”

不管怎样，环球为本片的初步制作投入了 1200 万美元。某些钱在 Blomkamp 加盟之前已经花掉了，Blomkamp 又花了一些钱请了一些剧作家，包括 Scott Frank、D.B. Weiss、Josh Olson 等。与此同时，杰克逊创办的新西兰特效工作室 Weta Workshop 做了《光环》中武器的真实版，包括标志性的疣猪号战车。最终 Blomkamp 把这些道具用于拍摄一些测试用短片，这些短片被集中起来，定名为《光环 着陆（Halo: Landfall）》，用于《光环 3》发售之前的宣传活动。

由于《光环》电影版的制作速度太慢，福克斯与环球渐渐失去了耐性。2006 年 10 月，就在微软与制片方之间要开始履行支付协议之前，环球与微软以及杰克逊之间终于闹翻了，《光环》电影版就此搁浅。最终扼杀了《光环》电影版的还是金钱。Shapiro 说：“微软不愿意降低授权条件是该项目被取消的根本原因，这导致项目风险太高。如果按照那样进行下去，成本可媲美《阿凡达》。”

真人短片弥补遗憾

虽然与好莱坞的合作失败，微软并未放弃《光环》电影化的努力。今年春季，在没有好莱坞合作的情况下，微软自己投资拍摄了《光环》的电影短片，名为《光环 飞向黎明》。虽然只是宣传用短片，其成本达到了 500 ~ 1000 万美元。影片是今年春季在温哥华花了区区 5 个星期拍摄的，将讲述星盟的第一次入侵，围绕某个将于《光环 4》出现的新兵。饰演士官长的有两位演员，一个是澳大利亚演员 Tom Green，还有一个是出演了《X 战警》、《暮光之城》等片的 Daniel Cudmore。导演 Stewart Hendler 曾执导了恐怖片《Sorority Row》，他表示本作最注重的是忠于游戏原作，同时又有着强烈的真实感。为此，本片将尽可能少用电脑特效。游戏中著名的道具如 MA5、疣猪号战车等都是用真实材料制作的。本片的视觉效果监制曾因电视剧《太平洋战争》获得了艾美奖。

电影的主要灵感是过去为了宣传而拍摄的真人广告片，包括《光环 3 天降神兵》的真人短片。微软方面表示，本片的拍摄不止是为了做宣传，电影短片本身将会作为产品销售，并产生利润。网络版将从 10 月 5 日开始授权 Machinima.com 和 YouTube 播出。



OUYA：平民主机平民造！

由玩家共同出资打造的

Android 系统家用机将于明春低价上市

历史上曾有无数家大公司投身家用机游戏行业，包括松下、NEC、世嘉、3DO 等等，但绝大多数铩羽而归，如今只剩下微软、索尼、任天堂三家在血拼。现在又有新选手出现在游戏主机业的赛场上，这次它没有任何财团支持，站在他背后的是千千万万个普通玩家。

Julie Uhrman 正通过网络融资平台 Kickstarter 打造其 Ouya 游戏机，她说：“我们不认为家用机制造商已死，只不过要开始重新思考其经营模式。很多人花了 60 美元买游戏，却感觉被骗了。还有很多开发商已经无力支付高昂的家用机游戏开发费用。”

Ouya 是一部所谓的“完全可改装游戏机”，使用 Tegra 3 芯片，与最新的 Nexus7 平板电脑相同，还有一个双摇杆的手柄，其中也带有触控板。这是一部能同时满足大开发商与独立开发商需要的主机，所有开发商都可以自由为其开发游戏，所有游戏初期都将当做 DEMO 免费提供。而最特别的是它的融资模式，它相当于是由玩家共同出资打造的主机。此项目除了 Uhrman 之外，参与者还有 Xbox 缔造者 Ed Fries、笔记本电脑设计师 Yves Behar 等。他们的目标是在 29 天之内获得 95 万美元的玩家融资，结果只用 8 个小时就完成了融资目标，不到 5 天已融资 500 万美元。看来在 2013 年 3 月推出其 Ouya 主机的计划已经能够顺利实现。

自从微软成功杀入游戏业，已经过去了 11 年时间。这 11 年来再也没有其他公司胆敢挑战这个高门槛的行业，就算偶尔有所谓新主机计划被提出，也只不过是昙花一现。毫无财团背景的 Ouya 凭什么打造新主机？

Uhrman 认为，Ouya 赶上了好时机。她是个老玩家，之前是 IGN 下载游戏部门主管。她认为家用机游戏开发商们当前普遍存在“江郎才尽”的现象，他们厌烦了成本高昂的家用机游戏，开始寻求成本更低、创作更自由的手机和平板电脑游戏。但是这些游戏无法在电视机上运行，无法使用手柄。Ouya 就是为解决这一缺陷而诞生的。

Ouya 的技术架构与其他 Android 平台没什么不同，是一个开放式的平台。当前的家用机行业以授权开发为前提，需要第一方的审核、需要交纳权利金，她相信这是在扼杀游戏创新。Ouya 不







仅是一部开放平台，而且允许人们将其破解，可以将主机拆开，更换芯片。如果有足够多的人感兴趣，Ouya 官方甚至会发布主机硬件的设计文档。由于 Ouya 配备了蓝牙和 USB，硬件爱好者们可以设计自己的对应周边，比如不同玩法的控制器。Ouya 希望通过黑客们的改造让 Ouya 主机拥有更丰富的功能（以及游玩其他平台的游戏）。

主机能否成功，关键还得看游戏。在目前的演示视频中，可以看到系统菜单上有《我的世界》等游戏，不过该作开发商 Mojang 对于是否会支持 Ouya 主机不置可否。Uhrman 表示，他打算将 Kickstarter 募集到的部分资金用来开发 Ouya 的独占游戏。在视频中还能看到《麦登 NFL》等游戏，但是 EA 并未宣布支持 Ouya。Urhman 表示，他们已经与大批独立游戏开发商联系，也在与 EA、育碧、Activision 等大公司联络。从其配置来看，应该性能不弱，运行《无尽之剑 II》大概无压力，而该作的画面足以与当今家用机大作媲美。对于其 99 美元的价格来说，Ouya 真是有着超高的性价比。

业界分析家 Michael Pachter 认为，Ouya 刚开始将会是一部以独立游戏和休闲游戏为主的平台，能否吸引大开发商还要取决于用户数量，而这是一个鸡生蛋、蛋生鸡的问题。Uhrman 表示，风险投资者们只要一听说是新主机就敬而远之，因为目前游戏产业的环境太恶劣。所以 Ouya 只有靠大众融资的方式来推动，现在你只要到 Kickstarter 为他们赞助 90 美元，就可以在明年 3 月得到一台 Ouya。Uhrman 说：“我们相信这是真正属于大家的主机，我们希望得到大家的支持，我们需要钱，如果世界不支持我们，我们将不复存在。”

OUYA 主机规格

- Tegra3 四核 ARM Cortex A9 处理器 +GPU
- 1GB LPDDR2 内存
- 8GB 板载闪存
- 1080p 视频输出、HDMI 线
- WiFi 802.11bgn
- 无光驱
- 2.4GHz RF 无线手柄（标准双摇杆手柄配置）
- 带触控板，便于手机游戏移植
- 手柄使用 2 节 AA 电池
- Android 4.0 系统
- 专用菜单界面，包含专用 GameStore 游戏下载频道

SE北美掌门人：跨越东西文化

掌管 SE 北美分公司的 Mike Fischer，正为这家传统日本公司赋予全球视野

两年来，Square Enix 北美分公司首席执行官 Mike Fischer 一直充当着日本总部与欧美工作室之间的桥梁。日本游戏公司与欧美的合作日益频繁，但是像 Square Enix 那样收购欧美大型游戏发行商的案例却极为罕见。合并不仅意味着资本的融合，更重要的是企业文化的交融。Fischer 要在管理和游戏内容的开发上都充分考虑东西方的文化差异。

Fischer 能说一口流利的日语，平常与日本总部有大量的交流。此外 SE 在哥本哈根、蒙特利尔和加州红杉市都有工作室。Fischer 在 SE 的洛杉矶分公司办公，该公司主要负责发行而非开发，虽然也有个小开发部，不过主要是做一些小型灵活的项目，在创意摸索上更大胆一些。Mike Fischer 本人是游戏业界的老将，对日本非常了解。他在 1988 年就长期定居日本教英语，同时也通过自学、与朋友对话和翻译游戏说明书来学习日语。因为这份兼职工作，他成功进入了游戏业界，曾先后在任天堂、世嘉、Namco 和微软工作，他也曾在英国工作过一段时间，可以说是对美日欧三地的游戏市场都非常了解。

Fischer 认为，所谓的文化差异，其实更多的存在于市场人员和工程师之间，游戏设计师反而更能跨越文化藩篱。日本的游戏开发商更依赖制作人制定的整体方向，而西方工作室一般会有更详细的策划案。他说：“日本开发商会扔下一份 4 页的手写策划案，剩下的由工作室把握其精髓。而西方开发商会首先交出一份 300 页文档，每个方面都写清楚。这两种都不是最理想的，既要知道游戏方向，又要有更大的灵活性。”

Fischer 努力的一个目标是让日本开发者们更多地参与到市场调查，这比他想像的更容易。日本开发者对来自欧美的建设性意见非常虚心接纳。在他看来，游戏中的文化差异不仅在于游戏类型，更在于游戏本身的结构及其玩法。日式游戏会一点一点地让玩家逐步掌握新技能，而西方游戏更多的是让玩家通过不断尝试提升操作水准，所有技能在头一两关就一股脑儿全塞给玩家。

在 Fischer 看来，《最终幻想 XIII-2》是东西方游戏设计理念的一次融合，结合欧美玩家的反馈对前作的结构进行改造。“大家都抱怨《最终幻想 XIII》太一本道，没有足够多的分支以及自由探索的机会。所以新作就加入了时空旅行，让你能改变未来，在游戏中前后穿梭。”

SE 当前的盈利模式、内容以及公司结构决定了北美分公司可以摸索一些全新的商业机会，目前他们正在投资大量低成本手机和社交游戏，每款游戏的投资在几十到几百万美元之间，而传统大作的投资在 3000 万美元以上。“人们消费数字媒体的方式正在改变，我们也要跟着变。不仅是新商业模式，也包括开发与游玩游戏的新方式，以及开拓新玩家。”

SE 北美分公司开发的《Quantum Conundrum》是一款反传统的解谜游戏，玩家在古怪的异世界跳跃，完成任务。《恐怖女孩（Scarygirl）》是一款根据童话书改编的游戏，故事围绕一个被父母抛弃、由海洋生物抚养长大的女孩。另外还有一款名为《The Great Outdoors》的网络游戏，围绕狩猎、钓鱼等户外运动，是一款靠道具收费的免费网游，希望能够吸引那些喜欢户外运动的新玩家群，他们玩过的游戏不多，但消费实力强劲。Fischer 认为，游戏创新的文艺复兴时代正在到来，具有全球视野的 SE 将会是此次复兴的重要推动者。





索尼NET YAROZE计划：当代家用机独立游戏奠基者

15 年前，索尼为 PS 启动了 Net Yaroze 计划，孕育了无数优秀的游戏创作者，并为后来的 XNA、XBLA 等开辟了道路

1997 年 3 月，索尼启动了“Net Yaroze”计划，让业余游戏开发者们也能掌握 PS 的游戏开发秘诀。只要缴纳 1000 美元，业余开发者们就可以得到一份特别版 PS 开发机，可与电脑连接，用来开发 PS 游戏。在此之前，电视游戏行业的门槛极高，只有少数游戏发行商和大开发商能获得第一方的授权，业余开发者们根本没有参与分蛋糕的机会。索尼的“Net Yaroze”计划成就了许多才华横溢却缺乏机会的年轻开发者。

如今由于网络发行方式的便利，所有主机都有自己的网络发行渠道，稍懂一些游戏开发知识的爱好者们都有机会开发自己的主机游戏，所有穿着睡衣裤窝在家里的人都有机会从事游戏开发。而在 15 年前，开发商们不仅要接受第一方严格的资格审核，还要花费昂贵的成本购置开发设备。1997 年发布的 Net Yaroze 计划目标是让普通消费者也能开发游戏，为了避免这种廉价开发机对专业版开发套件的销售造成影响，Net Yaroze 的开发机功能存在一些限制。之后索尼还与一些大学合作，开设了 PS 游戏开发的相关课程，业余爱好者有机会通过《英国 PS 官方杂志》附赠的体验版光碟发布自己的游戏。

1000 美元的门槛

Net Yaroze 据说是 PS 之父久多良木健的主意，虽然该计划主要是面向日本本土，后来也在英国搞得风生水起。当时英国 Yaroze 部门主管是 Paul Holman，如今他已是 SCE 英国分公司的研发部副总裁。Holman 说：“当时我直接与日本的同事探讨实际细节，我们的共同目标是让感兴趣的玩家创造自己的 PS 游戏，使用与专业开发者类似的环境。我成长在 BBC Micro 的年代，我非常希望将那种体验带给这一代的年轻人。”

BBC Micro 是 1980 年代在英国非常流行的家庭电脑，是一种开放式平台，开发环境非常友好，小学生都能自己开发游戏。由父母签署了发行协议后，还可以将自己做的游戏保存在磁带里，在全国各地的零售店里卖。

Charles Chapman 通过 Net Yaroze 计划开发了《Total Soccer Yaroze》，并创办了英国 First Touch Games 公司。他说小时候的编程经历让他对 Net Yaroze 产生了浓厚的兴趣：“小时候在 ZX Spectrum 和 Amiga/ST 的很多年前我就开始参与制作游戏，我对开发游戏一直都很有兴趣。但是 1990 年代末进入游戏业的渠道太少，Yaroze 来得正是时候。”

《英国 PS 官方杂志》的老牌编辑 Ryan Butt 经常在杂志上对 Net Yaroze 摇旗呐喊，他说：“我最初听到它是在《Play》杂志当编辑的时候，对这种在卧室编程的概念非常着迷——虽然开发机的成本还是挺高，我也不大确定立志当程序员的人们是否有足够的自由实现自己的想法。”后来他成为《英国 PS 官方杂志》的编辑，可以挑选体验版光碟的内容，他说：“我们尽可能在里面塞入足够多的 Net Yaroze 游戏，其中某些作品还真 TM 的棒，比如《TimeSlip》。”

要加盟 Net Yaroze 计划非常简单，收到工具包后，会附带一份合同，与专业版相比相当于简化版合同，签了之后就算正式加盟了，然后还可以分享 SCE 服务器里丰富的素材资料。

购买 Net Yaroze 开发机后，可以得到一台不锁区的黑色 PS，还有一些线用于和电脑连接，还有两个手柄、一些光碟还有软件狗等等。这一整套东西原价是 1000 美元，后来降价到 750 美元 /550 英镑。对于业余爱好者来说，这套设备可能还是有点贵，但是索尼方面非常慷慨地提供了可以赊账的优厚待遇，很多开发者其实到最后也没有为 Net Yaroze 套件付钱。《TimeSlip》的开发者 David Johnston（以此为契机，他后来成立了 Smudged Cat Games 公司）说：“我记得当时是下了好大的决心才买了 Net Yaroze，因为我那时还是个学生，它们还是很贵的。但是我从来没有真正付钱过，索尼从未向我要钱。我想现在过了那么久，他们也不会找我还钱了。”

Holman 和其他 SCEE 员工们为有想法的业余开发者们提供了技术支持，他们还为游戏开发者社群营造了互相抬杠的轻松气氛。Johnston 回忆说：“有人开发了一款叫《下（Down）》的游戏，人物从屏幕上不断往下跳。我看了之后就决定做个叫做《上（Up）》的游戏，仅仅是为了轻松地抬杠。后来他看到了，在网上说他很生气，决定要做个叫《上——你妹！》的游戏。后来我们见了面，他知道我没有恶意。”

后来参与开发了《特技人》、《横冲直撞 3》的 James Rutherford 说：“索尼创造了很好的社群氛围，这可以掩盖许多缺点。Paul Holman 提供了顶级的技术支持，SCEE 的网站每天都有一些新东西，在 FTP 里面深挖能找到很多好游戏。”



Total Soccer Yaroze



《Down》



TimeSlip

大学里的人才孵育

1998 年，在索尼的资助下，苏格兰敦提市的亚伯特大学开设了“电脑游戏技术”的理科硕士学位，赞助商还包括当地的 DMA Design 公司，

也就是后来的 Rockstar North。亚伯特大学教授 Ian Marshall 说："此举引起了全球媒体的关注。我们通过 DMA Design 等苏格兰游戏公司与索尼联系，还得到了一些老校友的支持，比如《GTA》创造者 David Jones。"

其他大学也跟随其后，包括 Middlesex 和 Hull 大学等。Hull 大学的计算机科学讲师 Rob Miles 说："我们一直在更新课程内容，还有机会得到一些 Net Yaroze 套件，用于研究生的图形课程，以及毕业生的毕业项目设计。" Middlesex 大学从 SCEE 那里借了一些开发套件，说是要在编程课上使用，但是最后还是取消了该课程，不过一些参与了此项目的讲师倒是成为了 Net Yaroze 计划的一员。

索尼对英国的大学非常支持，其系列赞助措施也获得了媒体的广泛报道。SCEE 向亚伯特大学捐赠了 40 套 Yaroze 开发机，其他设备也给予了大幅折扣优惠。Marshall 教授说："我们知道日本的不少大学提供了 Yaroze 课程。当时我们与岐阜大学关系良好，经常派一些教职员到那里常驻数月进行虚拟现实技术的研究。"

日本方面的 Net Yaroze 项目做出了不少技术惊人的成品，不过因为语言障碍，日本组与欧美团队之间的交流很少，只是偶尔有一些来自日本的业余游戏以其专业技术让欧美组啧啧称奇。很多最优秀的游戏都是来自日本，包括以《生化危机》为灵感的《Yakata》、《WipeOut》风格的《悬浮赛车》，最特别的可能是动作 RPG《Terra Incognita》，有点像世嘉的 MD 经典 RPG《LandStalker》，该作已经完全达到了商业化大作的水准，很多年后被移植到 iOS 上。

《Terra Incognita》的主程序是神山满，目前他在 Square Enix 工作，他说："当时我还是个学生，在游戏杂志上看到了 Net Yaroze 的广告。我记得当时自己没有存款，但还是付了 12 万日元，真是心里滴血啊。当时在日本网络很不发达，但它的网络社区非常活跃，我们可以将很多作品放在一起比赛。"相比之下，美国方面的活跃度最低，SCEA 对 Net Yaroze 计划的宣传太少，在美国的杂志上几乎看不到广告。



■悬浮赛车

业余人士的入行之道

Net Yaroze 的成功引起了关注，英国产品经理 Sarah Bennett 说，当时该计划的全球用户有数千人，开发的游戏项目也有数千个。根据官方数据，在欧洲 Net Yaroze 套件就卖了大约 1000 套，日本卖的更多，美国方面虽然活跃度不足，其实也有大约 1000 套的销量。这数千个项目中，公众所看到的寥寥无几。参与了亚伯特 Net Yaroze 课程的 Henry Fortuna 博士说："其实有许许多多令人印象深刻的 DEMO，但都仅限于亚伯特内部交流。"


■ Terra Incognita

索尼生产了不少收录 Net Yaroze 游戏的宣传光碟，但在欧洲，《英国 PS 官方杂志》免费赠送的光碟就是非会员们玩到这些游戏的惟一渠道。在该杂志的 26 至 108 期之间，最少免费提供了 37 款游戏。期间有相当长的一段时间没有提供任何 Net Yaroze 游戏，这主要是因为换了一些编辑。Ryan Butt 说，作为编辑，他可以查阅所有游戏，想在光碟里收录哪些游戏是完全自由的，可以在索尼的数据库里随便挑选，选中后打个招呼即可。Yaroze 的游戏都很小，刚好用来填补光碟里剩下的容量。

与如今便利的网络发行方式相比，当时 Net Yaroze 游戏的发行速度很慢，而且相关套件的功能不是很完善。James Rutherford 表示他想做的很多功能因为受限于 Yaroze 的素材库而根本不可能实现，特别是多人游戏功能。Net Yaroze 套件本身就指明了许多技术限制，比如不能持续从主机和 CD 调数据，还有就是 PS 的内存大小。Marshall 教授说："Yaroze 有局限性，不过它真实反映了家用机游戏的开发环境，不像 PC 那样有足够的内存可用，想做出壮观的画面就要想尽办法进行优化。"也就是说，用 Net Yaroze 做游戏不难，但要做出画面像样的游戏却非常困难。不过很多人将其作为自己的求职手段，用 Net Yaroze 做出游戏 DEMO 后，在游戏公司面试时会派上大用场。Nick Ferguson 就凭借他做的 Net Yaroze 游戏在业界找到了第一份工作，后来他进入了 EA，如今在微软游戏工作室就职。

在很多参与者看来，Net Yaroze 还是拓展业界人脉的手段。在 Net Yaroze 的开发者社区中有不少业内人士，业余开发者们也只有通过这样一种渠道才能和这些业界前辈们建立联系。Matt James 就是因为认识了 Net Yaroze 开发者社群里的一个 SCEE 员工，而在这家公司了求得一职。之后他参加了 PocketStation 游戏的开发，后来参与了大作《大逃亡》的制作。

在日本，Net Yaroze 也成为不少业余开发者进入业界的敲门砖。开发了《Terra Incognita》的三人组都成功进入了 T&E Soft，神山满说："我一直想开发《Terra Incognita》那样的游戏用于求职，而不止是简单的兴趣爱好。作为 Square Enix 的导演及主程序，带领了《最终幻想 水晶编年史》等项目，我可以说该作的系统与《Terra Incognita》非常相似。"

甚至也有 Net Yaroze 的游戏变成了商品，比如《Total Soccer》。该作在 1998 年的 ECTS 展上公布，当时就被育碧的工作人员相中，并提议创作者 Chapman 将其改造为 GBC 游戏，后来在 1999 年正式发售。后来 Chapman 创办了 Exient 公司，他开发《Total Soccer》所用的技术接着成为 GBA 和 NDS 版多款《FIFA》游戏的基础，直到 2011 年，Exient 自己发行的《梦幻足球联赛(Dream League Soccer)》里还有《Total Soccer》的部分技术。

永远的回忆

2009 年，索尼关闭了 Net Yaroze 的服务器，总共运营了差不多 12 年。所有参与该计划，并因此改变人生的业界人士都为之唏嘘感叹。神山满还清晰记得当时与朋友一起开发《Terra Incognita》的情形："如今回过头来看那款游戏，觉得有些难为情，毕竟与当今的作品差距太大。不过当时与朋友奋战的情形是我最宝贵的记忆，我们都忙得没时间睡觉……那真是令人怀念的岁月。"

James Rutherford 记忆最深的是 SCEE 举办的一次比赛，邀请了 10 名开发者到他们的伦敦办公室。在 James 看来，这是莫大的光荣。接着他受邀参加了苏格兰游戏联盟的比赛，到斯特灵堡玩了一圈。Robert Swan 记得当时差点就因为 Yaroze 发一笔小财，当时他用三个星期的时间制作了《冒险游戏》，参加了英国的一场比赛。他成功杀入总决赛，在苏格兰感受了华丽的典礼，却最终输给了 Chris Chadwick 制作的、华丽得多的《Bitter Boy》，与 6000 英镑的大奖擦肩而过。

Nick Ferguson 认为，微软的 XNA 可以说是 Net Yaroze 的继承者。"多数坚持下来的人最后都在业界获得了成功。回顾 Yaroze 时代，有很多快乐的回忆。如果我现在 21 岁，也会在 XNA 上做一样的事。"

Rob Miles 说，如今 Hull 大学的学生经常是提交 XBLA 游戏作为功课。他认为 XNA 和 XBLA 都应该感激 Yaroze 建立的基础。Henry Fortuna 博士说，当年很多学生每天在实验室里花好几个小时研究 Yaroze 的编程，第二天一早清洁工 6 点钟来实验室打扫时，总是看到一群学生睡在地板上。

如今 Net Yaroze 已成昔日回忆，当年杂志赠送的 DEMO 碟成为网上拍卖的珍品。据统计，在 Net Yaroze 的数千款游戏中，大约有 100 款最后以各种方式进行商业化发行，包括移植到 PC、XBLA 和 iOS 上。


■ Bitter Boy

虚幻引擎 4：驱动业界驶入次世代

引擎王者再临，虚幻引擎 4 将制定未来十年的游戏画面标准

Tim Sweeney 是个身材瘦高、头发蓬乱的典型技术宅男，戴着高度数的眼镜，在他讲话时经常会变得呼吸短促，他那本已柔弱的声音仿佛会随时消匿于风中。只有在谈到技术层面的时候，这位 Epic Games 的创始人才会变得真正活跃起来，眼睛放光、嗓音突然变得洪亮，这时的他会用数量级与处理速度来衡量世界。相对于普通人而言，Sweeney 是活在未来的，而他的目的是让普通人也看到未来。

Epic 的虚幻引擎是当今业界无可争议的引擎王者，自从 1998 年初代引擎发布以来，历经三代，为业界打下了坚实的基础。在高清时代主机走过 7 个年头之后，Epic 正领先于主机厂商，开始为次世代引擎技术而筹划。X360 每秒可运算 2400 亿个浮点，而如今的最新高端 PC 可以进行 3 万亿次浮点预算。X360 的性能开始显得古老。根据 Epic Games 的估计，2014 年将会是次世代主机登场之时，而在其首发游戏中，需要有“虚幻引擎 4”的身影。

Epic Games 的目标是让 UE4 成为未来十年游戏之基础，首先是要通过该引擎影响微软和索尼的次世代主机规格，让硬件商朝着 Epic 构想的性能指标上靠拢。而对于游戏开发商，UE4 将以最强大易用的工具组大幅提高游戏开发效率，让他们能够用一年的时间做出如今需要两年才能完成的游戏，让本世代高清游戏显得原始而简陋。

窥见未来

为了保持利润，很多游戏公司的办公室相当简陋。Epic Games 的总部在北卡罗来纳州 Raleigh 市郊，是在工业园区里的一座毫不起眼的建筑。不过里面的设备一应俱全，有健身房、有让开发者舒缓压力的休息室，还有食物种类丰富的厨房。另外还有一个巨大的动作捕捉工作室。还有一个很特别的设计——在二楼某处有个管状的滑梯，可以从那里直接滑到一楼大堂。滑梯刚装的时候，因为高低差太大，滑行速度极快，Epic Games 不得不调整了角度以策安全。

今年 2 月底，就在游戏开发者大会召开的一个星期之前，Epic 首次对外公布了 UE4。微软、索尼、Nvidia 以及业界最重要的各大开发商都派代表前往 Epic 参观。这次展示不对外公布，参与观看的人都签署了保密协议。Epic 的设计总监 CliffyB 说：“我们引擎组肩负着重大的责任，要将业界拖入次世代。要靠 Epic、特别是 Tim Sweeney 说服索尼与微软推动次世代主机，这必须是一次大进化，需要将接近于《阿凡达》的画面即时演算出来，因为我想要，玩家更想要——即使他们不知道自己想要。”



■ Tim Sweeney（左）与 CliffyB（右）。



▲在城堡的走道深处，幽蓝色的光制造出电影般的视觉效果，岩浆的红光实时映照着周围的建筑。

Tim Sweeney 说：“我们比其他任何开发商都更早得到硬件商方面的消息，也就是说我们对于未来主机的性能更了解，能够给其他开发商详细的建议。”换句话说，Epic 更早看到了次世代主机的规格，而且正游说第一方把主机做得更强大。

在 2011 年的游戏开发者大会上，Epic 已经展示了一段次世代游戏的概念影像，叫做“撒玛利亚人”，不过它是用“虚幻引擎 3”制作的，使用了一组全新的特殊插件，代表了当前高端电脑的硬件实力，真实的光影、衣物以及超细腻的面部表情都给人留下深刻印象。Epic 使用了 3 张高性能显卡才将 DEMO 即时演算出来。Sweeney 说：“我们用它为开发商们定调，我们需要 10 倍以上的性能，就可以做出这样的画面。”

将虚幻引擎 3 升级到虚幻引擎 4 之后，将会有再一次的进化。Sweeney 表示，要做出真正达到肉眼分辨极限的逼真画面，至少需要比当今最高端处理器还要强 2000 倍的硬件，这种超高端画面距离我们还有两三代主机的时间。但是只要做出 Sweeney 目前所期待的画面，就很能让人满足了。

次世代画面预览

Epic Games 的 14 人团队仅仅用了三个月的时间就制作了新引擎的演示 DEMO，它功能完善，几乎可以说是第一款次世代游戏。美术总监 Chris Penna 说：“我刚开始度过了几个不眠之夜，后来总算将灾难克服了。”这段 DEMO 就像一部电影大片的预告片，画面惊人的同时，它最强大

的地方是耗费的系统资源并不是太高，一张消费级别的显卡（Nvidia 的 GTX 680）即可搞定。

Epic 在几个月后正式公布了 DEMO 的影像，描述的是火山喷发的场景，以及在山脚城堡中苏醒的魔王。浓烟与碎石纷飞的场面令人叹为观止，而城堡外美丽的雪山景色清晰逼真得仿佛一部高清纪录片。通过 UE4，可以轻松生成数百万个小颗粒，用于模拟大规模烟雾与碎块纷飞的场面，对于火山、战场、爆炸等常见场面非常实用。相信今后此类场面在游戏中将会非常流行。

除了这段 153 秒的影像外，Epic 高级技术美术师 Alan Willard 还进行了操作演示。演示以常见的主视点进行，走进一个黑暗的房间，打开手电筒，前面是灰尘的漩涡。在另一个房间，不同大小的球状物在空中漂浮。Willard 在地上扔了个光球，只见光线四射开来，与空中悬浮的球体产生折射与反射作用，形成某种波纹效果。这一段表现的是与现实相同的光线传播原理。UE4 的另一个强大之处，就是可以简单而又真实地模拟光线的传播，而过去游戏开发者们只能想尽办法模拟出类似的效果。多数时候要预先做好数百个光源放到场景中，再根据游戏内的具体情况开启或关闭各光源。比如将屋顶炸塌，根据坍塌的不同部位、坍塌的程度，都要各自准备对应的光影效果。而 UE4 能够由系统自动生成，节省了大量的制作时间。

对于游戏开发商来说，次世代游戏引擎能做出多强的画面并不是最重要的，关键在于如何用新引擎提高效率，降低开发成本。Tim Sweeney 说：“《COD》在 PS2 时代只要几十个人就能做出来。现在 Activision 要动用大几百人做《COD》。次世代该怎么办，要动用 4000 人做一款游戏吗？”为了降低游戏开发成本，UE4 强调使用新工具提高游戏开发效率，缩短制作周期，让更少的人能做出更多的东西。

这一目标如何实现？首先 UE4 让游戏开发者能够马上看到自己所做的修改。而目前的开发流程中，要修改游戏内容是非常麻烦的，比如要修改光源的话，电脑首先要分析数据，然后分析如何对修改进行渲染。根据修改的情况，这个过程可能要耗费一个小时以上。UE4 让开发者能瞬间看到修改的结果，这样节省的时间是非常可观的。

改变业界

UE4 还有最新的 Kismet2 视觉脚本工具，所谓脚本是程序员决定游戏世界中所有物体动作与属性的程序，从门如何打开，到敌人如何冲锋，都由脚本决定。UE2 将各种物体及其行为用代码串连接起来，形成蜘蛛网一样的“原因与结果”的关系网，最简单的例子就是开关与灯泡之间的关系。但是随着游戏复杂化程度的提高，这种关系网庞大到令人无法掌握，仅仅是对代码的差错查询都是一个极其困难的过程。UE3 引入了 Kismet 脚本工具，将小任务的脚本简化，使得整个过程更简单，无需涉及代码层面，就像从 DOS 的界面进化到 Windows 界面。通过这套工具，美工不仅可以画出各种人物，还可以尝试自己决定人物的动作方式，不过 Kismet 在这种图形化的行为设计方面比较简陋，很多时候速度较慢。Kismet2 就是解决上一代工具速度慢的缺陷，通过简单的下拉菜单，几乎就可以决定游戏内物体的所有行为方式，比如要用多少颗子弹才能将强化玻璃打碎。行为确定之后，可以立即执行，并随时编辑。通过 Kismet2，关卡设计师拥有了极高的自由度，不用老是依赖程序员。用 Epic 工程师的话说，有了这种工具，关卡设计师就像神一样，“挥挥手就能创造世界”。

UE4 的应用前景不止是游戏，也包括增强现实、医疗模拟甚至电影和电视节目的制作。不过本质上 UE4 还是一个游戏引擎。从今年游戏开发者大会期间，在场 30 多名各大公司代表脸上肃然起敬的表情，就知道 UE4 正在改变游戏业。


■球体房间的 DEMO 时在主视角即使操作演示的，表现了如何随时更改效果并即时看到修改后的结果。

X720大揭密：游戏机终极形态？

网上泄露的一份 56 页文档曝光了 X720 的大量设计概念，究竟这份资料是真还是假？

今年 6 月份发生的 X720 设计文档泄密事件震惊业界，至今无人能确定所谓的 56 页设计文档究竟是真还是假。但我们希望它成为现实，因为其中描述的部分概念太科幻、太诱人。

这份文档实际上是一份演讲用的幻灯片文件，应该是微软方面向合作伙伴讲解其次世代主机所做的一份资料。著名游戏业界网站 GI.biz 认为该文件的可信度很高，但应该是一份很老的文件——大概是来自 2010 年夏天，时间已经过去了两年，PPT 文件中所描述的许多概念可能已经有很大的改动。不管怎样，该泄密文件主要是概念演示，以及面向合作伙伴的推销用途，并非严肃的技术资料。在 56 页的资料中，可能只有一小部分会在最终成品中保留。基本上，它探讨的是将一部 2000 美元的 PC 装进 300 美元的游戏机里。

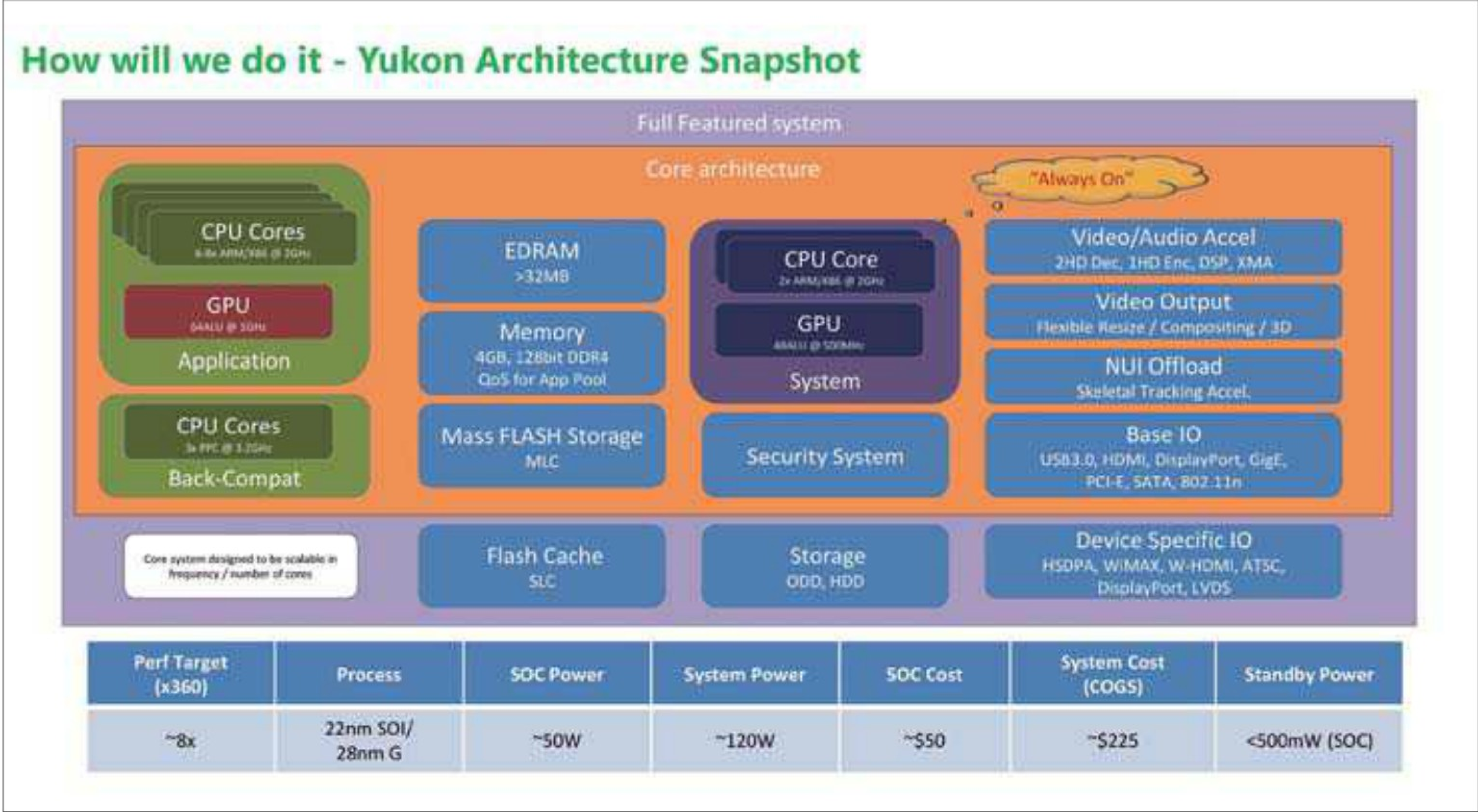
性能 8 倍于 X360

根据文件所述，微软准备的次世代主机相当于是两部主机合二为一。其设计是基于“永远开机”的原则，类似于平板电脑和智能手机，所以采用了一组低功耗的 CPU/GPU 组合，处理后台任务，同时也负责硬件驱动的任务叠加，允许在游戏的同时运行其他媒体（电视节目、视频等），通过画中画功能出现在屏幕中，另外也支持视频录制功能。关于这种后台处理的技术描述语焉不详，大致是双核 ARM 或 X86 处理器，配合一个有 48 颗 ALU（算术逻辑单元）的 GPU，运行速度为 500MHz。

X720 的 GPU 架构看来与 X360 的 Xenon 类似，而且会直接搭载一块 Xenon，考虑到向下兼容 X360 的必要性，这样的技术构造很合理。使用 28 纳米工艺生产的 Xenon 将会很小、成本很低，不过最终为了成本的最小化，可能还是会取消内置 Xenon 芯片，就像当初内置了情感引擎，后来又将其取消的 PS3。

主处理器方面，文件中提到的是采用多核 ARM 或 X86 架构处理器，eDRAM 为 32MB 以上，加上一块运行速度 1GHz 的 64ALU GPU。一般来说，设计一款新 CPU 或 GPU 需要至少两年的时间，如果到 2010 年夏天 X720 的处理器方案还没确定，就意味着到 2012 年的现在，X720 的主处理器芯片还没有研发完毕。第一方至少要在主机发售的一年前向第三方发布代表最终规格的开发机，如果 X720 将于 2014 年发售的话，处理器芯片的研发最晚应该在 2013 年结束。

微软的目标是 X720 的处理能力在 X360 的 8 倍左右，系统级芯片的造价目标为 50 美元，功耗 50W，整个主机的功耗为 125W，其他哪些零部件消耗剩下的 75W 功耗令人费解。微软似乎





◀▲这份文件中的技术资料并不专业全面，应该不是实际工程师所写。其中提到了内置 11 ~ 13 个处理器内核，可完全兼容 X360 游戏，但是系统级芯片仅 50 美元的成本目标看起来有些不可思议。而通过两个 Kinect 摄像头提高景深功能看起来是可行的。整个主机 225 美元的造价也比较理性。

对于功耗目标过于乐观，以其所提出的技术规格，控制到 50W 功耗非常困难。此外对 GPU 的开发目标也太乐观了一些，1GHz 的 64 个 ALU 难以实现 8 倍于 X360 的性能。据估算，如果按照文件中所述的性能，将当前 X360 上画面最好的游戏以 1080p 全高清运行的状态下，就没有多少剩余的运算能力可用了。

跨媒体游戏

实际上该文件的重点并非硬件规格，而是一些全新概念，而且是一些提出来与合作伙伴们探讨的概念，而非最终确定的功能。其中关于次世代 Xbox 将会从游戏机进化为多媒体娱乐设备的提案是真实可信的，其中关于画中画的功能应该会成为现实。而所谓的“跨媒体游戏”概念更值得关注。文件中举了一个体育节目与游戏互动的例子：比如电视刚刚直播了泰格·伍兹在某地参加的比赛，比赛实况的一些关键数据会即时传输到主机所安装的《泰格·伍兹 PGA 巡回赛》最新作中，然后通过该数据在游戏中将正在进行实况转播的赛事于游戏中还原出来，你就可以实时与伍兹比赛了。不过这种将赛况数据化、并实时传输的难度太大，很难让人相信在 X720 时代就



▲文件中提出了关于“跨媒体”的一些有趣构想，比如能够将现实中的事件实时转换为游戏内的数据，并变成玩家的游戏内容。此外你也可以在游戏进行中实时调用其他应用，比如玩游戏的时候调出攻略来。

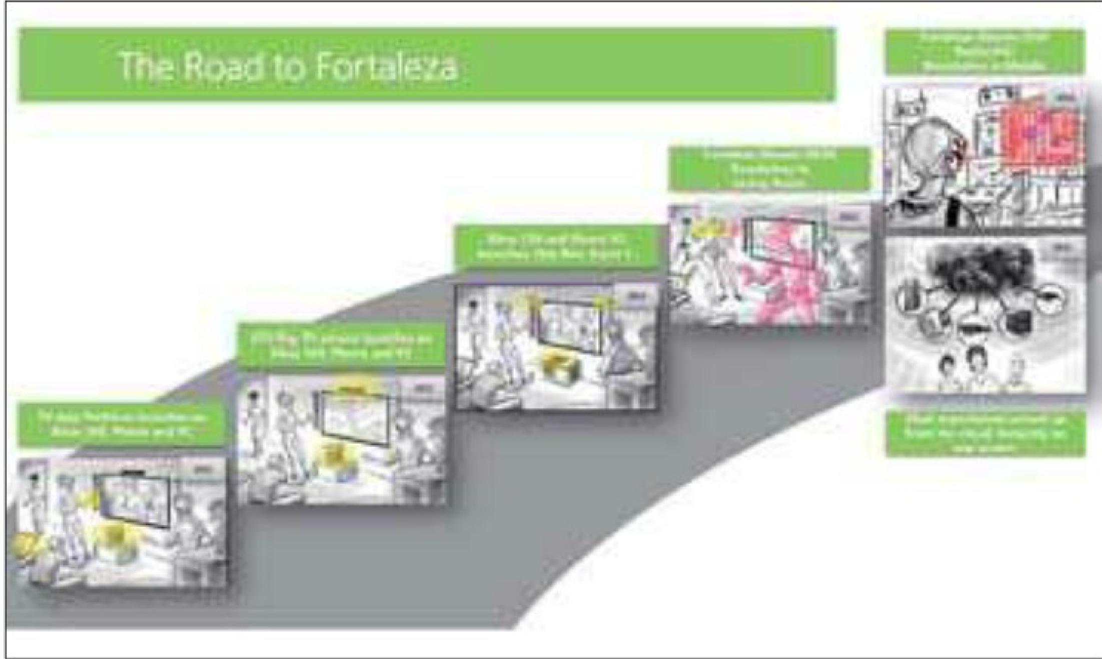
能实现。

文件中关于 X720 与手机和平板电脑的联动方式提升了可信度，要知道，SmartGlass 是在今年 E3 展上才公布的，而这份文件如果是来自 2010 年夏季的话，应该只有微软内部才知道该计划。

文件中也提到了解决 Kinect 体感侦测的不足之处，使用两个纵深摄像头解决景深问题，此前已经有黑客使用类似的方法提升了 Kinect 的侦测感应精确度。而且不止是精确度提高，这样一来就可以同时侦测 4 个玩家的动作。玩家手中还可以拿着某种道具，解决 Kinect 游戏缺乏力回馈的遗憾。

增强现实之路

当然，最令人感到震撼的是“Road to Fortaleza”部分。在该文件制作的时候，谷歌的 Google Glass 还没有公布，看来对于“未来的多媒体娱乐离不开智能眼镜”这一点上微软与谷歌是英雄所见略同。文件中提出的 Fortaleza 眼镜分为两个阶段，第一个阶段是推出 WiFi 版，只能在家中使用，然后再推出 4G 版，让玩家随时随地使用。Fortaleza 本身可以成像，而且根据文件所示，应该还是在 3D 成像技术中最高级的“全息成像”，也就是说，玩家看见的不仅仅是融入到现实场景中的立体画面，还能根据头部的移动呈现出画面的不同角度，就像在看实物一样。从技术角度来说，这种全息成像是完全有可能实现的，只要配合动作侦测功能（Kinect 或 Fortaleza 自行侦测均可），根据玩家头部的移动角度，相应调整眼镜中 3D 图像的角度即可，根据之前的传闻，微软与索尼都已研究此技术多时。不过最大的技术障碍是信号拖慢问题，无论是 WiFi 还是 4G，都无法做到毫无延迟，更何况还要考虑到头部动作侦测。而一旦出现任何延迟，对游戏性的影响巨大。值得注意的是，示意图中三个玩家都佩戴了 Fortaleza 眼镜，每个人可以看到同一个图像的不同角度，这就需要主机同时处理三幅不同的图像传输到各玩家的眼镜中，而且还要考虑



▲文件中最匪夷所思的部分是“Road to Fortazela”，使用类似于 Google Glass 的增强现实眼镜，让游戏画面出现在现实环境中，充满了科幻味道。

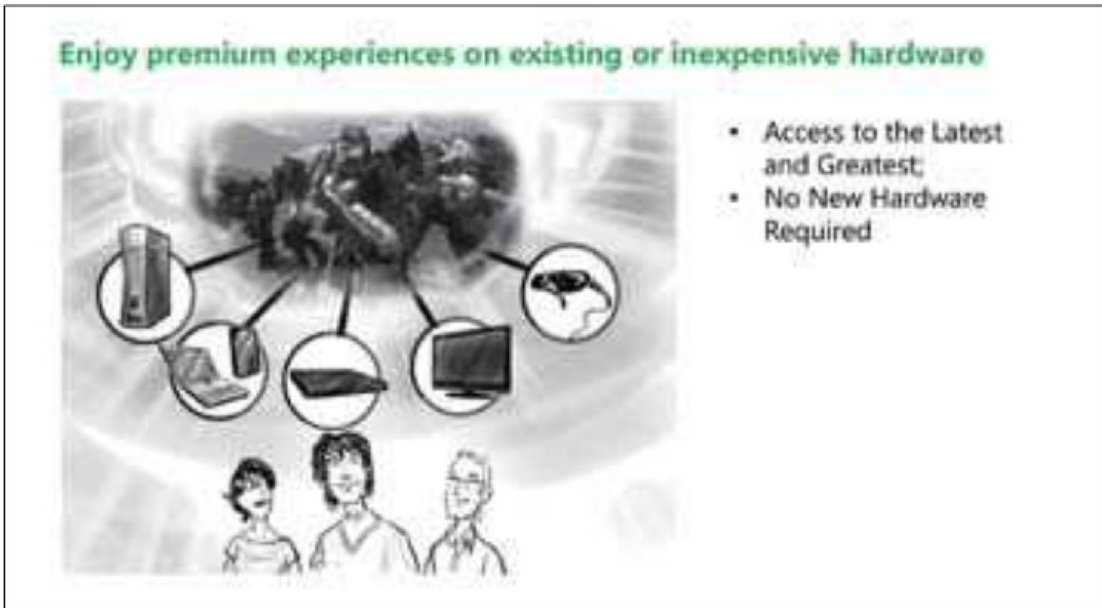
到是 3D 成像，左右眼镜片出现的图像角度也是不同的，所以就相当于 X720 要同时输出 6 幅图像，对主机的处理能力是巨大的考验。

最后一代主机

文件中的最后部分提到了云游戏，与 OnLive 提出的概念一样，通过云端的处理器进行画面处理，经由网络将处理好的图像传输到 X720 上，玩家的操作信号也通过网络传输到服务器端。这样，今后有 X720 的性能无法处理的高端游戏时，就可以直接在云端运行，通过云游戏的方式提供给玩家，X720 就成为了名副其实的“最后一代主机”，再也不用进行硬件升级换代。理论上来说，在不考虑网络延迟等因素的情况下，前面所提到的 Fortaleza 眼镜多幅影像输出造成的沉重运算负担也可以交给云端来解决。

不管该文件中所提到的各种概念是否属实，可以肯定的是，在主机首发之时，以上所述的各种功能不会同时具备。就像 X360 在发售多年之后才逐渐添加了 Kinect、SmartGlass 等功能一样，以上诸如 Fortaleza、云游戏、跨媒体等概念也可以在 X720 发售数年后逐步添加。这些功能都无需对主机规格本身进行修改，不涉及兼容性问题，所以在 X720 生命周期的任何时点加入均可。因此关于这些概念的真伪，也许要十年后才能做出定论。业界的技术与流行趋势在不断变化，各种新概念能否在 X720 上实现，关键还要看未来几年的业界趋势。可以确定的一点是，X720 的硬件设计中已经会留下足够多的后续发展空间，今后在其漫长的生命周期中，才能根据流行趋势而不断进化。







英雄拼图
关于《复仇者联盟》的前世今生
THE AVENGERS

文 周行文 编 稀饭 美编 anubis

随着《复仇者联盟》的上映，一股超级英雄热潮以前所未有的势头席卷了全球，就连中国也不例外。观众们对于片中的几位超级英雄的身手津津乐道，几位有自己相关电影的英雄更是成为了关注重点。但不知道各位读者是否对于这部使用了数部单独超级英雄电影来作为前置伏笔的超级大制作电影的诞生充满了好奇？现在，让我们来看看这部超级大制作是如何从筹划、酝酿到诞生的吧。

什么是《复仇者联盟》

尽管票房辉煌，产业蓬勃，影响力也已经渗透到社会的角角落落，我们依然要解释一下何为“复仇者联盟”。能够对各个英雄背景倒背如流的美漫爱好者毕竟是少数，中国观众看《复仇者联盟》只能从之前的几部相关电影里找零碎信息，所以这里先普及一下基本知识。

《复仇者联盟》是漫威公司旗下诸多漫画角色联袂登场的一个系列作品，最初想法始于首席编辑兼头号编剧、超级英雄们的的亲爸爸斯坦·李的灵光一现。为了解决超级英雄们总是喜欢单打独斗的问题，《复仇者联盟》漫画将当时正红的几个人气漫画角色齐聚一堂。开始了属于这个英雄集体自己的故事。如同 X-MAN 有着自己的队伍和原则一般，复仇者联盟也是如此。从年轻的蜘蛛侠到机械生命“幻象”，复仇者的队伍相当庞大。包括如今已经大红大紫的蜘蛛侠和神奇四侠都属于复仇者队伍范畴，甚至连金刚狼那个羁傲不驯的以前也混过神盾局，当然后来他和所有人预料中的一样受不了体制内的工作，于是只保留了“复仇者”的身分……

《复仇者联盟》是以电影的方式第一次呈现这么庞大的英雄世界观，也是现代电影工业中首

次以如此大规模的拼图方式完成的系列电影。包括之前的铺垫作品《钢铁侠》、《无敌浩克》、《美国队长》和《雷神》等作品，加上两个短篇和这些电影的片尾花絮，这些作品最终成就出一部《复仇者联盟》。时至今日，《复仇者联盟》已经成为社会现象级作品，它意味着一次庞大布局的完美收官，也意味着超级英雄电影新格局和构架的展开。其实如今最好不要去四处问别人什么是《复仇者联盟》，因为这样一来你身上可能就被贴上了“过时”的标签。

如果把第一代《超人》票房大卖的年月算作超级英雄电影兴起的话，那么SONY旗下的《蜘蛛侠》首部曲无疑代表着超级英雄电影复苏与中兴。首周票房一亿四千万美元，最终票房八亿两千万美元的成绩不仅意味着超级英雄在大银幕上大有可为，同时也证明了漫画改编作品拥有怎样振奋人心的号召力。漫画改编和系列重启几乎成了最近十几年来所有电影公司最重要的一项工作。超级英雄你方唱罢我登场的缭乱场面让漫迷们兴奋不已，当然也经常伴随改编不太成功的失落。尤为典型的例子如《超人归来》，剧本难产长达七年之久，最终定稿的剧情依然没有让人激动的冲突与波澜，使得这部被华纳高层青睐有加的影片最终惨淡收场。原本预定好的续集差点被无限期搁置，甚至决定之后的续作《超人 钢铁之躯》打算启用现实黑暗派的导演克里斯托弗·诺兰掌筒。而克里斯托弗·诺兰不仅忙于《蝙蝠侠》系列的重构，也在《盗梦空间》上花费了不少时光。于是大家所熟悉的那个可怜记者的故事永远都只是一个开头，死活讲不下去。也直到最近，这部作品才终于公布了两个版本的预告片，并且宣布由《斯巴达300勇士》和《守望者》的导演扎克







·施奈德执导，克里斯托弗·诺兰监制，即将于2013年上映。

不仅仅内裤外穿的超人落得如此悲惨命运，《神奇四侠》系列即使有美妙的杰西卡·阿尔巴依然救不了场，第二部票房失利后一直成为一块鸡肋悬在二十世纪福克斯手中。拍怕赔钱，不拍又对不起手中这个版权，而《超胆侠》的表现让电影公司差点对这个题材绝望。最近两年的票房毒药《绿灯侠》更不用说，口碑和票房都失利到了难以形容的程度。能不能有续集都很难说，更不用说什么蓬勃发展之类的妄想了。

当然超级英雄电影也不乏有力作品，风格脱离漫画转成硬朗写实路线的《蝙蝠侠》系列以厚重取胜，成为最有内涵的超级英雄电影之一，尤其是《黑暗骑士》更以沉重黑暗的风格获得一致好评，登顶IMDB排行榜前十名的位置。《X战警》系列亦步亦趋，如今已经发展成了一个口碑和票房双赢的系列。虽然说是重启，却用前传模式很好地解决了之前一部影片里大牌太多预算超支的情况，也为影片累积了更多年轻影迷。《蜘蛛侠》系列狂收二十五亿美元，简直是成了业界典范。最近又遭SONY重启整个系列，意图用另外一种风格继续征服观众。

当然不是所有人都愿意超级英雄的世界沉重又残酷。漫画世界在漫画公司的手中一分为二，DC公司以超人、蝙蝠侠等正义联盟角色为当家小生，漫威公司则拥有神奇四侠、钢铁侠、X战警等一系列人气角色，复仇者联盟的阵容异常庞大。超级英雄电影风行以来，漫威公司手中的漫画角色改编权不断被散发出去。于是蜘蛛侠成了忙着泡妞的穷鬼英雄，神奇四侠则还在为如何克服宇宙射线苦恼，X战警的斗争已经告一段落，某导演拍砸了绿巨人之后浩克开始在加尔各答隐居，钢铁侠则继续当着半死不活的花花公子……综合这些大银幕作品来看，如果只是从电影版权和影响力方面来衡量，漫威公司无疑已是赢家一枚。

遗憾的是这种繁荣在漫威公司自己人看来却不过如此。对于手中握有全美最滚烫热辣数百个漫画角色的漫威公司而言，这种不断把孩子交给别人打扮再出来见人的方式越来越难于接受。首先改编剧本层面未必能保证在保留原著精髓的情况下做到精彩万分，拍摄计划和预算等问题也受制于各电影公司。更重要的是漫威旗下的众多英雄原本有着千丝万缕的关系，在影片里却不得不单打独斗——不为别的，就是因为每个角色的版权都相对独立，不能互相借用。仔细想想这真是一种让人挠头的苦恼，对于这种受制于人的情况，漫威公司的总裁凯文·费格有着满肚子的牢骚和抱怨。

毫无疑问凯文·费格是个很有个性的人，认识他的人基本上都这么说。因为商业运作的成功，在最近大红特红地接受各种媒体采访中，凯文·费格还是老样子——言谈犀利，同时不忘讽刺同行和竞争对手。但这些言论基本上让大家都听得很没脾气，毕竟是他一手促成史上最具勇气的策划，并付诸行动。年仅三十九岁的凯文·费格用自己的实践证明了一件事，在这个世界上如果真有奇迹，那也是一点一滴的积累和勇往直前的精神相叠加。

“瞧瞧那些家伙，他们的苦恼和我的苦恼完全不同。”凯文·费格在接《纽约时报》采访时如此直白地吐槽他的同行们。在那些瞻前顾后的电影公司面前，成立没多久的漫威影业原本只是可以忽略不计的个小公司。在独立片商时代基本已经终结之后，谁也不会看好这种名不见经传的小公司，哪怕它的初衷就是拍摄自己公司旗下的动漫作品。大家面对这个新公司的时候，总免不了去衡量在它背后的那个总公司，还有它的漫画作品。

各大公司的超级英雄电影有成有败因素颇多，在很多人看来超级英雄片总带着一丝儿戏色彩，难于打动观众。对此凯文·费格认为主要还是因为每次操作都太独立，以至于作品本身并没有统一完整的世界观所致。这种情况在漫威给出版权的几部作品里尤为严重，世界观原本应该通过漫画《复仇者》系列相互共通。结果因为编剧导演和演员等各种问题——当然最重要的还是投资人的意见——导致了每一部电影的形态都有所不同。这种千差万别让漫画迷沮丧，以至于每次对新改编电影的期待就像赌博，不知道揭开骰盅那一刻能看到什么。

毕竟好莱坞是个冷酷现实的地方，凯文·费格的言论虽然犀利，对于整个产业来说却毫无意义。实际上每个公司都有自己的计划和运作方式，那些肯于在超级英雄电影上砸下大笔银子的巨头们往往要衡量更多。没有人有什么计划，就像DC旗下的超人和蝙蝠侠本来是对好基友，却只能在各自风格不同的影片里独自奋斗。超人上



天入地寂寞得要死，蝙蝠侠则在道德困境里左右彷徨。这完全不同的两重世界说明了一个漫画公司想要在大银幕上整合自己的英雄形象几乎是不可能完成的任务，尤其是这种接近 AAA 级大制作的影片。

时间推进到本世纪最初的五年已经过去，凯文·费格对于当时漫威公司的前景抱有一种相当美好的期待。这种期待当然也来自于超级英雄们在大银幕上的卓越表现。漫画公司转让或授权出去的版权遍地开花，其中《X 战警》系列更是让二十世纪福克斯相当满意，一个三部曲最终变成了三部曲加三部前传的六部曲……有了票房成绩和足够的观众瞩目度，更多的项目被提上日程后，漫威手中英雄们的重要性也就凸显出来了。

不同于其他影视公司，漫威影业自己有他们的一套完整体系，但大部分的工作几乎全部外包完成，漫威只负责审核和授权。在这个体系下最大的优势当然是各种人气角色的版权。在谈个版权难度堪比勇攀珠峰的好莱坞，这已经算是雄厚又无可比拟的强大资源。坐拥这些资源，凯文·费格越发厌恶起那种把作品打包卖给别人，结果拍出来模样自己和漫画迷都不满意的状况。于是野心也好，梦想也罢，凯文·费格有了自己的打算。

事实上从《X 战警》系列开始，到《蜘蛛侠》系列为止。凯文·费格和漫威影业已经累积相当丰富的经验，这些经验最终都将转化为另外一股财富，通向成功的财富。在觉得“嗯，是时候了”之后，凯文·费格提出了一个相当冒险且激进的计划。漫威影业要打造自己的超级英雄团队。这次不假他人之手，不卖孩子，不向他人低头。所有的一切都自己来。

这是多大的冒险？

其实很多人可能都不知道，好莱坞在经历了上个世纪最著名的大萧条时代之后，制片方基本上已经被大型财团入主并控制。导演至上的时代终结之后，所有影片的投入与产出都必须按照完整但冷酷的商业模式运作。在好莱坞已经几乎彻底被金融资本控制了的时代里，想要完成所谓伟大梦想已是一种奢侈。哪怕就是詹姆斯·卡梅隆这样的“世界之王”，也要跟投资商们闹个头破血流才能维持其庞大的预算来完成影片。投资人制的运作不会允许冒险出现，尽管电影行业已经是这个世界上风险最高的产业之一，围绕各大财团和投资人运作的团队依然要确保一切的问题都在可控制范围之内。

凯文·费格于是开始了自己的忙碌。

第一步当然是成立影业公司，这也是漫威影业的由来。自己投资，自己拍片，让一切都在自己公司的控制范围内……最多拉上发行团队，其他的问题全都由漫威自己搞定。其实凯文·费格这番举动未免没有跟《蜘蛛侠》系列一较长短的意思。在 SONY 的成功运作下二十五亿美元的高额投资回报无疑是最耀眼的成绩。既然漫威的角色可以做到这种程度，漫威为什么不自己干？

瞧瞧那些家伙，一个超级英雄片都拍不好。凯文·费格觉得这事儿留给漫威自己来干一定没问题，于是这个胆大妄为的计划就从借钱开始了。

第一步

凯文·费格表现出来的勇气和破釜沉舟的决心让所有人始料未及。但最重要的是，他说服了公司的其他人陪着他一起进行这个不知是伟大还应该被称作狂妄的计划。这是一场空前的豪赌，哪怕在这之前有着无数的筹备，但只要想到期间要克服的那些困难，没有人会生出前途光明的感觉。有太多太多的麻烦都属于那种想一想就会头疼的级别。

最初只是一个拍脑袋的点子，到最终说服公司其他股东和高层一致同意这个胆大妄为的计划，期间经历各种市场调研，可行性分析和枯燥的数据罗列等等折磨，凯文·费格如今已不想去一一回忆了。当然讨论的最终的结论倒也简单：公司没钱。启动整个项目所需要的金额实在太过庞大，凯文·费格经过计算得出了一个让人无力的数字。为了立项成功，凯文·费格必须想办法筹集一笔资金。这笔钱要足够支撑他完成整个庞大的计划。当然如果仅仅靠借钱是完全无法完成整个计划的——在制片成本节节攀升的今天，想要一口气把所有的工作都干完显然不太可能的，新生的漫威影业唯有考虑通过不断盈利来滚动整个项目继续向前。

这种愿望太美好了，制造幻想闻名的好莱坞从来不相信这些美好期望。但凯文·费格还是拍板以公司最炙手可热的角色形象版权为抵押，当起了美林银行的小佃户。

美林银行对漫威公司倒是没有怠慢，这家拥有美国漫画行业至少半壁江山的公司品牌怎么也值些钱。最终双方协商结果，美林银行借贷五亿两千五百万给漫威影业。获得了贷款的漫威影业则开始了属于他们的电影时代。

有钱了并不等于一切，凯文·费格做为大部分超级英雄电影的把关者，比任何人都更清楚这类电影的特质。想要获得观众认同，你必须既主流又与众不同，既卓然不凡又与观众情感共通。《蜘蛛侠 2》的巨大成功证明了一件事：只有那些内心焦灼痛苦，但又不愿屈服的超级英雄才能获得更多的支持。新生的漫威影业需要一个既能让人啧啧称奇，又同时拥有让人折服气质的超级英雄。当然，同时这个英雄最好还能隶属于复仇者联盟，如果是创始人之一就更好了。于是一方面借到了钱的漫威影业仍需一个开门红作品来给自己公司加油，另一方面漫威实际上没有太多选择余地。

开头总是困难的，获得了贷款之后漫威先是去联系了一系列的演员和导演。按照凯文·费格的计划，所有的一切工作要在几部影片的筹备和拍摄中陆续完成，这需要很多大牌演员的充分配合。凯文·费格最开始知道自己想要拍什么，但导演和主演都需要考虑物廉价美。于是一番选择之后，漫威影业先拉了经验丰富的派拉蒙来当同盟。在仔细考虑了预算等因素之后，派拉蒙派出市场公关人员去游说了《勇敢者游戏 2》的导演乔恩·费勒。这位又演又导的好莱坞全才此时刚刚经历了人生中最惨痛的失败，《勇敢者游戏 2》的票房惨不忍睹。乔恩·费勒心灰意冷之下闭门不见任何客人。结果派拉蒙抛去橄榄枝对导演劝慰一番，成功争取到乔恩·费勒执筒漫威首部作品。也就是在选角阶段，乔恩·费勒看了一圈照片后直接向凯文·费格推荐了一个人，这个人的形象映入漫威影业总裁眼帘之后，漫威影业的第一部片子已经呼之欲出了。





罗伯特·唐尼·JR 就是被乔恩·费勒看中的那个人，一个同样处在失落中的男人。

如果让人选择最自甘堕落的影星，被很多人称为人渣的罗伯特·唐尼·JR 无疑能够榜上有名。这位曾经好莱坞最有前途的表演艺术家是典型受到家庭熏陶的范本。罗伯特·唐尼·JR 之父罗伯特·唐尼乃是好莱坞鼎鼎大名的编剧和导演。曾以《唐人街》斩获奥斯卡最佳原创剧本，也曾执导过《碟中谍 2》这样的商业大作。小罗伯特·唐尼自幼就表现出优秀的表演天赋，五岁出演角色，十岁获得初登大银幕的机会，很快成为声名鹊起的童星。不过父亲在帮助他走上演艺道路的同时也把一项相当恶劣的习惯传染给了他。小罗伯特·唐尼自 8 岁左右开始接触大麻，青年时代





更是生活一度各种不靠谱。原本立志成为一个模范好男人的小罗伯特·唐尼在大约 1998 年，也就是自己 33 岁的时候彻底染上了毒瘾并被媒体曝光。

名人吸毒这种事从来都不是新闻，但绝对是巨大的负面丑闻。小罗伯特·唐尼在呗曝光吸毒的那一刻开始，事业几乎陷入了谷底。美国的社会形态意识本身带着一种不容置疑的主观性，即使是大学教授也吸食大麻的今天，名人涉毒依然会被当成典型揪出来。小罗伯特·唐尼两次被控，吃了很长一段时间牢饭。等到出狱乃至于成功戒毒之后，很多人已经忘记了这个凭着《卓别林》击败了数位影帝的年轻人。从电视和 MTV 事业开始重新起步的小罗伯特·唐尼也期望有一次能让自己发挥实力的机会。

2006 年初，剧组初建完毕，导演乔恩·费勒在派拉蒙高层游说下打算东山再起，随即拜访了正在重新找回人生的小罗伯特·唐尼。这位已经四十多岁的过气男明星跟票房失意的导演很快达成了共识，两人决定以这部漫威大投资的超级英雄片为人生再出发的起点。

《钢铁侠》立项之初，凯文·费格身为监制也是忙前忙后。深知超级英雄片精髓的凯文·费格对于乔恩·费勒的决定非常满意。小罗伯特·唐尼正是拥有那种玩世不恭又略带沧桑气质的完美人选，加上他自身的经历，更能充分演绎出托尼·斯塔克那种经历了人生大起大落之后的坦荡心态。

事实证明就像派拉蒙高层向乔恩·费儒游说的那样，大家都能够作出正确的选择。小罗伯特·唐尼的试镜让所有人都相当满意，于是正如《圣经》所说的那样，"事情这样就成了"。

超级英雄的改编故事汗牛充栋，各大电影公司都有相中的心头肉。譬如《神奇四侠》和《X 战警》在二十世纪福克斯手里，《蜘蛛侠》是 SONY 的最爱，这些都没法考虑。为了重新缔造让人印象深刻的英雄，漫威的选择必须让人过目不忘。《钢铁侠》立项于 2005 年下半，剧本经过几度磨合，最终决定通过一个跌宕起伏但并不沉闷的故事来表现钢铁侠这个角色。

钢铁侠本身是个相当复杂的角色，漫画英雄中他的高富帅排名几乎和蝙蝠侠相当。在原作中为了掩饰自己的身分，托尼·斯塔克成功营造出了花花公子的形象，并一再宣称钢铁侠是自己的贴身保镖。由于《钢铁侠》的故事诞生于东西方意识形态对抗强烈的年代，这个身家亿万的富豪身上带着强烈的美国色彩。改编现代电影，这些要素当然都要砍得七七八八。最终电影所要呈现的不仅是钢铁侠本身具备的各种戏剧元素，还包括现代社会折射出的纷繁人性。

托尼·斯塔克的故事是整个《复仇者联盟》系列的开始，它必须精彩，也必须拥有足够大的信息量。当然身为一次颇为冒险的投资，电影本身的质量依然是放在第一位的。发行方派拉蒙被捆在漫威影业的战车上自然不遗余力，导演乔恩·费儒在经历了《勇敢者的游戏 2》大败后也急需一部能够证明自己的商业作品——在好莱坞这个残酷的地方，每个人都有足够的奋斗动力。

《钢铁侠》诞生于漫威总编辑，也是众多超级英雄之父的斯坦·李和几位同事之手。讲述了托尼·斯塔克身为世界上最天才的富二代，最富二代的天才，子承父业继承了军工企业后依旧一副玩世不恭的花花公子模样。做为世界头号军火供应商，托尼·斯塔克在一次前往战争频发的波斯湾地区演示新武器的归程中遭遇恐怖袭击。恐怖分子挟持了斯塔克，要求这位武器天才为恐怖分子们设计威力强大的武器。

托尼·斯塔克在袭击中被炮弹碎片击中，金属碎片混入血管随时会流入心脏。为了保住斯塔克的性命，同样是被绑架至此的扬森博士用一块蓄电池改造成电磁铁吸住了弹片，让斯塔克得以保住性命。在被恐怖分子的山洞里，斯塔克利用制造武器的原料制成了金属铠甲打败了恐怖分子。遗憾的是为了掩护斯塔克，杨森博士也不幸被害。

从波斯湾成功回到美国的斯塔克性情大变，开始反思自己过往的行为和军火生意。决定开始从事新事业，譬如继续完成自己在波斯湾临时制造的钢铁铠甲——顺便一提，最初的那个笨重铠甲才是钢铁侠一开始的造型，土里土气又笨重，后来大家看到的钢铁侠铠甲已经是九十年代之后的全新造型了。召开记者招待会宣布自己不再从事军工行业之后斯塔克企业股票大跌，让自己的合伙人奥巴迪亚·斯坦大为不满。斯塔克开发的超级武装铠甲不仅让美国官方大感兴趣，同时也引来了合伙人也是父亲好友的奥巴迪亚·斯坦各种觊觎，他在暗中模仿了钢铁侠铠甲，想要将斯塔克一举杀死并夺得企业控制权。最终钢铁侠战胜了贪婪的资本家，并在美国官方召开的记者招待会上宣布托尼·斯塔克就是钢铁侠。

这是一个英雄成长的故事，也是一个英雄懂得自我救赎的故事。从花花公子到化身钢铁侠，托尼·斯塔克参透了生死之间的那扇门，并学会

了感恩和怜悯。这正是大家喜爱的故事，一个混蛋如何重新站起来。这个故事与小罗伯特・唐尼自身的经历有着微妙的相似之处，是以表演上几乎是完美地契合。也是从《钢铁侠》开始，开始漫威将自己主控的一系列影片定位成了轻松娱乐的类型，而非如新《蝙蝠侠》系列一样黑暗沉重的风格。

《钢铁侠》经由吸纳了梦工厂，并成功发行《变形金刚》的派拉蒙发行推广，宣传上自有其天然优势，在筹拍和推广阶段也吸引了足够的业界目光。正如凯文・费格对于那些粗制滥造超级英雄电影的同行有所不满一样，很多人也关注着漫威影业到底能不能干出点成绩。《钢铁侠》主演到导演简直就是个好莱坞失意阵线联盟，然而从剧本出炉的那一刻开始，没人敢忽视这部电影的潜力。各路影星探班之余，也想通过漫威影业了解其拍摄计划。超级英雄电影对于爱德华・诺顿这样的文艺中年来说可能吸引力一般，但对于更多从小饱受漫画熏陶的影星们来说却充满了魅力。影片拍摄前期，凯文・费格曾经与乔恩・费儒探讨了电影剧情上延续的可能性。这种谈话并不会出现在公开场合，但它确实拥有一股让人着迷的魔力。乔恩・费儒在了解了凯文・费格的一系列计划之后，不仅仅是惊叹于这个庞大的计划，更多的是希望能够在这个计划中起到一定程度的作用。另一边凯文・费格马不停蹄地区寻求合作投拍《无敌浩克》，也就是通常意义上大家所说的《绿巨人 2》。《无敌浩克 2》肩负着改变曾经被李安导演赋予的文艺小清新印象，同时也要在剧情和内容上与《钢铁侠》有所关联。这个想法并不独特，却因漫威自己拥有所有角色的版权而变得相当轻松。在筹拍阶段，黑人影星塞缪尔・杰克逊的经纪人相约乔恩・费儒共进晚餐。几个老爷们一起吃饭也只能谈工作的情况下，经纪人问起在《钢铁侠》中有没有什么能让塞缪尔・杰克逊客串的



角色。众所周知这位史上参与过最多卖座电影的黑人男星尤其喜欢在各种影片里打酱油，这次也不例外。乔恩・费儒思考了差不多一顿饭的时间，凯文・费格那些豪情壮志在他脑海中不断翻滚，最终他拍板决定了一件事，这件事也是整个《复仇者联盟》故事相互衔接的第一环。

“能不能请塞缪尔・杰克逊来花两个小时给电影拍一段两分钟的客串？”

这样的问题得到了当然没问题的痛快回答，最红的卖座男明星很高兴。乔恩・费儒则花了更多时间在跟凯文・费格讨论这段花絮应该怎样定位。《钢铁侠》的故事本身就加快了原作节奏无数倍，托尼・斯塔克从一开始就承认了自己是钢铁侠。这无疑给续集增加了难度，如果加上这么突兀的一段剧情，观众们心中猜测会不会变成对剧情交代不完整的强烈不满?

面对随时发生变化的市场，每个人心里都没底。天大地大，观众最大。

“你觉得应该怎样？”乔恩・费儒把这个难题抛给了凯文・费格。两个男人面对贴满了漫画英雄角色肖像的墙壁冥思苦想了很久，最终才选了这样一个结尾——从记者发布会上得意洋洋宣布了自己是钢铁侠的托尼・斯塔克回到家中发现一位不速之客。神盾特工局局长尼克・弗雷告诉他，钢铁侠并不是世界上惟一的超级英雄，还有很多人也和他一样拥有强大的力量，在人群中隐匿着自己。这个彩蛋意味着更宏大的叙事即将展开，两人决定如果票房理想的话就迅速公布另外的拍片计划，而这个计划一旦启动，大家将无回头路可走。

乔恩・费儒在谈起这段往事时不由得感慨地说：“当初也是被这个庞大的计划吓到了，可一旦真的开始为这些事努力，就觉得没什么不可能。”整个计划中最重要的一环其实还是影星们的档期安排，为此凯文・费格不得不在钢铁侠大热之后考虑续集的拍摄，并要求编剧和导演把更多属于漫威世界观的元素融入进去。当然在此时此刻，所有人心中忐忑的仍是《钢铁侠》的表现如何。

在电影业，不到开画那一刻，不经历首周票房也没有人敢夸下海口。在好莱坞，市场是检验真理的惟一标准，也是投资者们既畏惧不已又爱得要死的至高存在。

事实证明幸运女神的确垂青了这次胆大妄为的投资，它综合了很多因素，但最终的结果还算让人欣慰。影片如约上映之后，《钢铁侠》顺理成章地在首周末票房上大放异彩，这让凯文・费格一直紧皱的眉头终于舒展开来。首周末五千多万的票房几乎可以肯定这部片子将成为小罗伯特・唐尼和乔恩・费儒事业再起飞的出发点。在这场为了恢复荣誉的战斗中，无论导演还是主演都奉献出了他们迄今为止的最高水准，这部片子精准地把握住了“酷”这样一种精髓，把现代人的玩世不恭和自我救赎结合得相当完美。

这位漫威影业的掌舵人在豪赌中获得了胜利，他同时也将奔赴新的战场。就在《钢铁侠》大获成功的同时，漫威影业宣布了《钢铁侠 2》《雷神》和《美国队长》的拍摄计划。这个计划让很多人感觉到了那么一丝不同，漫威似乎并不是想打造一个单纯的超级英雄片大联欢，这项举动背后似乎有着某股力量在蠢蠢欲动。

再接再厉

《无敌浩克》肩负的使命中，最重要那条当然是彻底扭转之前《绿巨人》带给全球观众的印象。环球为了迎合奥斯卡导演李安而付出了惨重的代价，如今一切都要重新来过，收拾山河并搞定之前烂摊子的活儿可不好干。爱德华・诺顿这个并不怎么喜欢超级英雄的文艺中年正符合了环球高层“顺利过渡”的要求，既拥有一定的纤弱科研男气质，又充满了隐含在平静外表下的强大内心。绿巨人浩克必须从一个笑柄重新变成忍辱负重又充满怒气的无敌超级英雄。于是故事构架等于是重新演绎的《无敌浩克》出现了，它几乎与《钢铁侠》同期筹拍并在钢铁侠全球顺利斩获5亿美刀票房之后上映。相隔两个月后的《无敌浩克》集成了当时几乎是顶尖的 CGI 技术，终于成功地将这个系列从文艺片的边缘拉了回来。当然因此最初李安那一版《绿巨人》也就成了该系列的黑历史。正如所有人所说的那样——“想要了解《复仇者联盟》的电影，你不用去看李安版《绿巨人》”……如今在官方的作品列表中，这部重启的《无敌浩克》才是正史。

筹拍《无敌浩克》这件事对于环球来说是相当痛苦的，当然漫威买单的情况下只承担了发行风险让手握绿巨人版权的环球没有多少太多犹豫。凯文・费格在游说环球上没有费多少力气。环球真正在乎的是绿巨人这个系列是否能够重新振作。为了让影片更符合爆米花片的特质，凯文・费格在导演人选上启用了路易斯・莱特里尔。这位导演在很多人听来可能有些陌生，但只要说



起他的作品诸如《非常人贩 2》、《狼犬丹尼》等，则有很多人会恍然大悟一声原来是他。擅长小巷子里赶猪的路易斯・莱特里尔果然一举摒弃了之前的小清新，只保留了布鲁斯・班纳博士的忧郁和焦虑。于是整部影片变成了绿巨人大战变异战士，故事虽然在情节上完全摒弃了李安那一作的全部剧情，实质内容也是完全的按照导演个人品味展开。

路易斯・莱特里尔是一个对 CGI 技术推崇备至的人，此人对电脑特效和电影场面的追求相当狂热。于是《无敌浩克》在他的手中变成了一场近似于狂欢般的视觉盛宴。布鲁斯・班纳博士变身浩克后拆坦克打飞机忙得不亦乐乎，最后还在纽约市跟名为“憎恨”的变异人鏖战一场。这场终极对决维持了二十多分钟，是一般超级英雄电影的两倍以上时间。光是这段戏就足以扭转之前绿巨人带给观众的沉闷形象，当然此时的 CGI 技术也和五年半以前不可同日而语。

漫威影业对于《无敌浩克》的操作比之《钢铁侠》要更小心翼翼，导演路易斯・莱特里尔原本曾经有望执导《钢铁侠》，但最终在竞争力上仍是不如乔恩・费儒，只能退而求其次。因为几乎是同期投资的缘故，漫威坚持要求影片保持强烈的主流风格，而不不需要考虑什么人文关怀之

类。导演路易斯·莱特里尔尽管表示自己很喜欢李安的作品，还是遵从了自己擅长的也是漫威公司要求的主流商业风格。当然对此影片主演，也是文艺爱好者的爱德华·诺顿则有不同意见。这位曾经无数次参与过修改自己主演电影剧本的明星要求修改剧本，增加了很多细节。为了照顾主演情绪，漫威原则上没有反对过这些要求，譬如诺顿希望增加一个新的角色之类都有应诺。但在最后的决战和结局方面，漫威影业和大牌爱德华·诺顿之间产生了比较严重的分歧。

文艺中年诺顿认为，这样的电影在最后应该不必那么强烈地使用商业套路，而是可以考虑采用一个更加拥有史诗性质的结尾，并让电影显得更加艺术一些。五年前的教训还历历在目，漫威影业当然不可能同意这种想法。双方因为这个产生了不算小的一次不愉快，而这些不愉快很快被人知晓，然后以爆料的形式在媒体上沸沸扬扬地宣传开了。

这种事发生让大家都很没面子。作为合约演员，爱德华·诺顿最终还是要服从于公司的决策，在尽可能修改剧本的前提下尊重那个为了流行和商业开路的大方向。这是一个让人遗憾的分歧，也是导致了日后爱德华·诺顿没有与漫威重新签约的重要原因。这件事也让很多人明白了在好莱坞，想要凑齐所有要素完成一次壮举到底有多困难……而漫威此时正迎难而上。

特别值得一提的是，为了增加漫威世界观的感觉，影片还特意找了小罗伯特·唐尼客串演出



了一小段。钢铁侠托尼·斯塔克的出现无疑让绿巨人的故事更增添了几分亲切感，看到那个两个月前就在大银幕上耀武扬威的花花公子，许多观众会心一笑。当然这时候很多人已经知道了漫威的拍片计划，他们期待着看到更多超级英雄电影。

《无敌浩克》上映之日，《钢铁侠》的票房已经基本上尘埃落定。影片刺激了周边产业的增长，让漫威终于体验到了自己赚钱的甜美滋味。全球五亿多美元的票房成绩和后续势头让乔恩·费儒和小罗伯特·唐尼瞬间重回事业巅峰。演员出身的乔恩·费儒一下子受到了片商的热烈追捧，与之前的冷遇完全不同。而小罗伯特·唐尼也经历从人人唾弃的瘾君子到“年度最受瞩目表演艺术家”的地狱与天堂。《钢铁侠》不久成就了凯文·费格的事业新起点，也让这两名主要参与者收获了成功的果实。

借着《钢铁侠》的汹汹势头，《无敌浩克》也获得了不俗的票房成绩。当然更重要的是，它的出现让漫威世界观得以开始立体呈现。“神盾局”这个组织在《钢铁侠》中以特工菲尔·科尔森和局长尼克·弗瑞之口托出，又在《无敌浩克》中被提及。如此剧情交织之下，让很多观众浮想联翩。当然这还只是开始，凯文·费格对外宣布《复仇者联盟》计划的时候，几乎所有人都惊叹了。然而当时的情况很多人认为这个计划过于狂妄，它实现的可能性很小。想要集结这些超级英雄不仅需要版权，还得有演员档期的配合，更要让那些本来捏着版权的公司松口……真是仔细想想头都好大。

《无敌浩克》无疑为绿巨人系列挽回了人气，可面对整个复仇者联盟的庞大计划，它真的能够贯彻并完成吗？漫威本就是新兴的小型影业公司，它有能力有资格完成如此庞大的计划吗？对此凯文·费格笑而不语。当然谁也没想到在最初签下小罗伯特·唐尼的时候，凯文通过导演乔恩·费儒已经灌输了关于自己理想的话题。因此在合约上就有这么一条，无论小罗伯特·唐尼今后演艺事业发展是否顺利，他都必须为《钢铁侠 2》和漫威的其他拍片计划贡献自己的档期。也正是因为如此，托尼·斯塔克才出现在了《无敌浩克》里。《无敌浩克》的上映无疑预示着漫威大型预告片时代的来临。看着后面一系列眼花缭乱的拍片计划，惊奇漫画的粉丝们顿时沸腾了。毕竟两部电影连续上映，已经显示了漫威影业的决心。

蓄势待发

第一部《钢铁侠》成绩举世瞩目，但它同时给《钢铁侠 2》出了一个绝世难题——托尼·斯塔克承认自己是钢铁侠之后这故事该怎么编？更重要的是，既然《复仇者联盟》的计划蓄势待发，是不是也得在编剧的时候考虑整个规划。而这些为了照顾后面剧情的问题，会不会影响《钢铁侠 2》本身的精彩之处？这些疑问都要在《钢铁侠 2》中获得解答。



漫威影业第一次投拍续集电影就是《钢铁侠》，既像是证明了其投资的眼光准确，也像是为了筹备更多计划而努力准备着什么。事实上在《钢铁侠 2》决定开拍之前，漫威影业的一系列计划已经震惊了业界。投拍如此之多的超级英雄电影必然只有手握版权的漫画公司才能做到。然而为何漫威影业想要将这些英雄拼图都凑出来，他们最终的计划难道真的是要来一次超级英雄大乱斗？

乔恩·费儒在经历了从地狱到天堂般证明自己的过程后，也开始了自己生平第一部续集电影的筹备。从《钢铁侠》中重获新生的不止他一人，小罗伯特·唐尼推荐了自己的好友来担任编剧，被投资方的凯文·费格欣然应允。小罗伯特·唐尼的好友贾斯汀·塞洛克成为了《钢铁侠 2》的编剧。这位曾经与本·斯蒂勒和小罗伯特·唐尼在《热带惊雷》中合作过的多面手编剧之前也曾是一位相当优秀的演员，对于揣摩角色有着自己的一套。为了让《钢铁侠》拥有更多让人信服的特质，贾斯汀·塞洛克干脆把小罗伯特·唐尼和托尼·斯塔克的特点合二为一融入剧本，使得主角的发挥余地更大。当然影片针对观众反应的前作反派太弱问题也相当重视，让米基·洛克来饰演大反派足以撑起能够对抗钢铁侠的气场。

影片剧本磨合期间为了照顾漫威的整体计划，有几个角色是必须确定的——首先是之前露过面的神盾局局长尼克·弗瑞。塞缪尔·杰克逊因为之前只演了两分钟不到的剧情而对漫威的安排大为不满，拒绝再度打酱油。乔恩·费儒不得不向这位酱油爱好者承诺给他增加戏份，奉上合约一份。随后漫威影业干脆跟塞缪尔·杰克逊一



口气签了九部电影合约，所有的合约角色都是那个独眼指挥官，至此黑人明星才非常满意地开始出现在镜头里。

除了神盾局长之外，还有一个重要角色也得在这片子里露面，这也是后来《复仇者联盟》里的重要角色，一头红发的娜塔莎・诺曼诺夫，也就是大名鼎鼎的黑寡妇。当然神盾局特工菲尔・科尔森已经是老朋友了，在《钢铁侠》里就充分露面，到了第二集里更是跟在托尼・斯塔克左右，直到黑寡妇应聘了钢铁侠的秘书为止。

毫无疑问，连续的成功不仅让漫威还清了美林银行的五亿美元债务，更增添了这家公司的无比自信。就在筹拍《钢铁侠2》之际，漫威已经着手与派拉蒙之间展开谈判。这次的谈判没有别的目的，自然要拿回包括《钢铁侠》在内的影片发行权。派拉蒙自然清楚漫威已经成功拍摄了《钢铁侠》之后无法再将其发行权把持手中，很痛快地将发行费降低了两个百分点，这才让两家片商达成一致。

《钢铁侠2》拍摄周期并不长，其中关于主演小罗伯特・唐尼自己的镜头仅用了两个多月的时间，反倒是被选中扮演黑寡妇的斯嘉丽・约翰逊花了大概六个月时间才把所有关于自己的镜头全部完成。此时影片已经在后期制作阶段，但这也为斯嘉丽・约翰逊后来在《复仇者联盟》中扮演黑寡妇累积了经验。投资方很聪明地在《复仇者联盟》里为这位目前好莱坞最性感的女明星之一准备了两个替身，加快了工作速度。

斯嘉丽・约翰逊和小罗伯特・唐尼不同，后者对于《钢铁侠》的感情大约只在“看过的漫画之一”这种程度上，而美女斯嘉丽喜爱黑寡妇这个角色的程度差不多是听到要试镜就自己去把头发染成了红色。凭着这股精神，斯嘉丽・约翰逊最终获得了这个角色。导演乔恩・费儒对这位美女也很满意，毕竟她的敬业在好莱坞也是数一数二。

《钢铁侠2》主要讲述托尼・斯塔克在宣布自己就是钢铁侠之后陷入了无尽的麻烦之中，这些麻烦包括美国政府要求他交出钢铁侠铠甲，新的敌人，乃至于武器销售商同行的竞争等等。当然最重要的还是托尼・斯塔克自己所使用的小型动力炉所采用的原料钯对他身体的损害，让他的随时面临高量辐射濒死的危险。在绝望中托尼斯塔克自暴自弃，但最终通过父亲遗留下来的遗产他发现了新的元素，一种干净没有辐射的新型动力炉能源。挫败了各种对手之后，托尼・斯塔克被神盾局聘为顾问。

为了照顾之后的剧情发展，科尔森特工和尼克・弗瑞局长纷纷粉墨登场，这些在后来《复仇者联盟》里的重要角色在一定程度上给这部影片构成了不小的破坏。尽管有很多粉丝在期待着《复仇者联盟》这种梦幻组合的出现，更多的观众则会疑问增加这些无用的桥段究竟是想干什么。毕竟不是每个人都有义务去了解《复仇者联盟》的拍片计划和来龙去脉。很多人并不知道运作这个项目需要何等的勇气与决心，哪怕这种事只能用奇迹来形容。

《钢铁侠2》运用了更多特技，更高的预算不仅是请来了大牌明星如米基・洛克和斯嘉丽・约翰逊等人，也增加了CGI动画特效的比例。为了增加观众的新鲜感，影片甚至按照小罗伯特・唐尼的建议增加了一组铠甲以手提箱变形的特效镜头，并获得了相当程度的好评。同时为了照顾塞缪尔・杰克逊的情绪和戏份，导演又增加了一部分关于神盾局的剧情，正是这段剧情让《钢铁侠2》看似有些凌乱，但影片后半部分特工菲尔・科尔森说为了某个新任务要去新墨西哥州的一座小镇的剧情则跟拍片计划中的《雷神》实行了无缝对接。而且非常乐意保持传统的乔恩・费儒这次又给《钢铁侠2》加了段花絮。在最后一个镜头里，雷神的那把锤子静静地躺在它砸出来的陨石坑里，暗示着全新的开始。

《钢铁侠2》给了小罗伯特・唐尼更多发挥的余地，这个每日面临死亡威胁的超级英雄是所有漫威超级英雄角色里接触社会最多的一位，他以真面目示人，自我而从满优越感，但内心其实孤独且凄凉。事实上从《钢铁侠2》中不难看出，漫威的掌舵人和导演编剧们都在努力试图复制《蜘蛛侠2》曾经的辉煌。按照所有好莱坞编剧的最高准则，观众进入影院不是要看主角一帆风顺，是要看他们历尽苦难才终见彩虹。钢铁侠的失控和内心煎熬几乎给了小罗伯特・唐尼秀演技的最佳空间。这位从沉沦中再度站起来的影星也曾经不止一次在不同场合表示过：“钢铁侠这个角色对于我来说，宛如重获新生一般的重要。”在感激之余，这位再度崛起的明星与漫威的缘分也就随之延长了许多，他承诺将在《钢铁侠》再下一部的续集和《复仇者联盟》中继续演出。



《钢铁侠2》漫长的后期制作过程和等待市场饥渴中，漫威影业迎来了大佬光临。之前大手笔收购过皮克斯的迪士尼公司再度出手，以40亿美元现金加股票换购的方式将漫威公司归入旗下。超级英雄电影全面开花，迪士尼从版权商彻底斩草除根的意图可谓相当明显，当然它也是冲着漫威最近几年的好看业绩去的。迪士尼自身投资的影片有大红大热如《加勒比海盗》系列，也有亏损严重的如《异星战场》这种。追求稳定的大厂为了迅速能够搭上超级英雄的顺风车，同时也为自己的竞争对手制造困难，选择了这种最为简单粗暴的方式。漫威影业自此只能在董事会上向迪士尼的高层们汇报工作情况。当然顺理成章地一系列漫威原计划拍摄的影片发行权也落到了迪士尼身上。

《钢铁侠2》还没来得及上映，这消息已经让很多人震惊。2009年的最后一天，两个公司联合发表的声明震撼了整个业界。虽然收购期间的传闻已经够多了，真被证实那一刻大家还是吃惊于双方的态度和效率居然如此之快。一方面迪士尼有着强势的发行渠道和雄厚资金，一方面漫威拥有整个超级英雄电影市场超过一半的角色版权，这样的天作之合在好莱坞并不多见。达成合作之后迪士尼迅速与派拉蒙展开了坚苦卓绝的谈判，目标就是要回还在派拉蒙手中归期遥遥的《钢铁侠》发行权。一系列谈判下来，双方最终达成谅解，派拉蒙继续享有《钢铁侠》等漫威影片的票房分红，但比例将下调。做为回报迪士尼依旧沿用派拉蒙的标志推广其公司形象，自身迪士尼的LOGO不会出现在《钢铁侠3》之前的任何一部漫威相关电影里，当然这也包括了《复仇者联盟》本身。

漫威和迪士尼的合作并没有影响其拍摄计划，随着《钢铁侠2》上映并预热之后，《雷神》终于降临。这部电影的决心和野心都很大。雷神托尔的故事直接关系到复仇者联盟最重要的情节，他那个倒霉弟弟邪神洛基是最初一手促成复仇者联盟的人。在原著中洛基使用诡计让绿巨人与钢铁侠等人大战一番，最终超级英雄们互相谅解，并在黄蜂女和蚂蚁人的建议下成立了复仇者联盟。如今电影的故事当然不能这么编，但这个大反派的头衔洛基肯定是跑不了。做为《复仇者联盟》的铺垫，《雷神》和《美国队长》这两部电影需要解决的问题有两个：第一是解释洛基的来历并提到关键性的道具宇宙魔方，第二则是将之前看似纷杂的时间线理顺。从七十年前美国队长参加二战，到外星神族托尔来到地球，都要有个前因后果。其实换成别家的电影，说不定这些故事用短短一段镜头叙事交代就算完事，但漫威这次铁了心要铸成最豪华的超级英雄阵营，将两部电影分别投资运作。如此一来《雷神》一片就带有明显的预告性质，编剧和导演需要考虑的问题比之《钢铁侠2》只多不少，因此也受到了不少掣肘。

《雷神》的故事和角色都源自北欧神话，这个角色自身的魅力在于雷神来到地球上之后一直都是一名落魄的瘸腿医生，唐纳德・布莱克医生与那个骄傲而充满了强势感的雷神托尔形成了鲜明对比。相比之下洛基依然是北欧神话里的那副老样子，喜欢恶作剧，当然现在还带着对托尔强

烈的嫉妒。为了让观众了解仙宫里发生的一切，雷神的故事不得不分散成两部分，一部分讲述仙宫里的恩怨纠葛，一部分则在表现托尔穿越之后的种种境遇。这种分割使得整个故事没有足够的长度和铺垫让观众进入情绪，最终《雷神》的票房成绩只能算得上不过不失。当然洛基的扮演者汤姆·希德勒斯顿为所有人贡献出了一个有趣而让人印象深刻的邪神洛基，这一点毫无疑问。相比之下奥斯卡影后娜塔莉·波特曼奉献了她从影以来最花瓶的一次演出，安东尼·霍普金斯饰演的奥丁则不过不失。这部具有一定莎翁韵味的影片讲述了雷神托尔与其兄弟洛基之间的各种不对付，以及雷神托尔最终被流放至地球后与科学家简·福斯特相逢相识，最终取回神力成为了一个真正的英雄。在一部时长 114 分钟的电影里想要表达那么多内容何其困难，尤其是影片中段开始出现大量关于神盾特工局的相关讯息，甚至连那位后来在《复仇者联盟》中大放异彩的鹰眼兄也是在这部电影里第一次登场。受制太多的爆米花娱乐片最终成为了一部合格但不算非常优秀的作品，引起了许多粉丝的不满。但最终这部影片依然赢得了相当让人赞叹的收益，全球票房四亿多美元。这种局面对于漫威来说自然是乐见其成的，《雷神》不仅完成了它预告片的作用，甚至还带来了超越《X 战警》的票房成绩。从这一点上来说，它已经是一部非常成功的作品。在《雷神》的最终全球票房出炉之后，漫威除了要考虑演员们的档期之外，更期待着下一部超级英雄电影《美国队长》的成绩。毕竟对于整个《复仇者联盟》计划而言，这两部影片实在是太重要了。



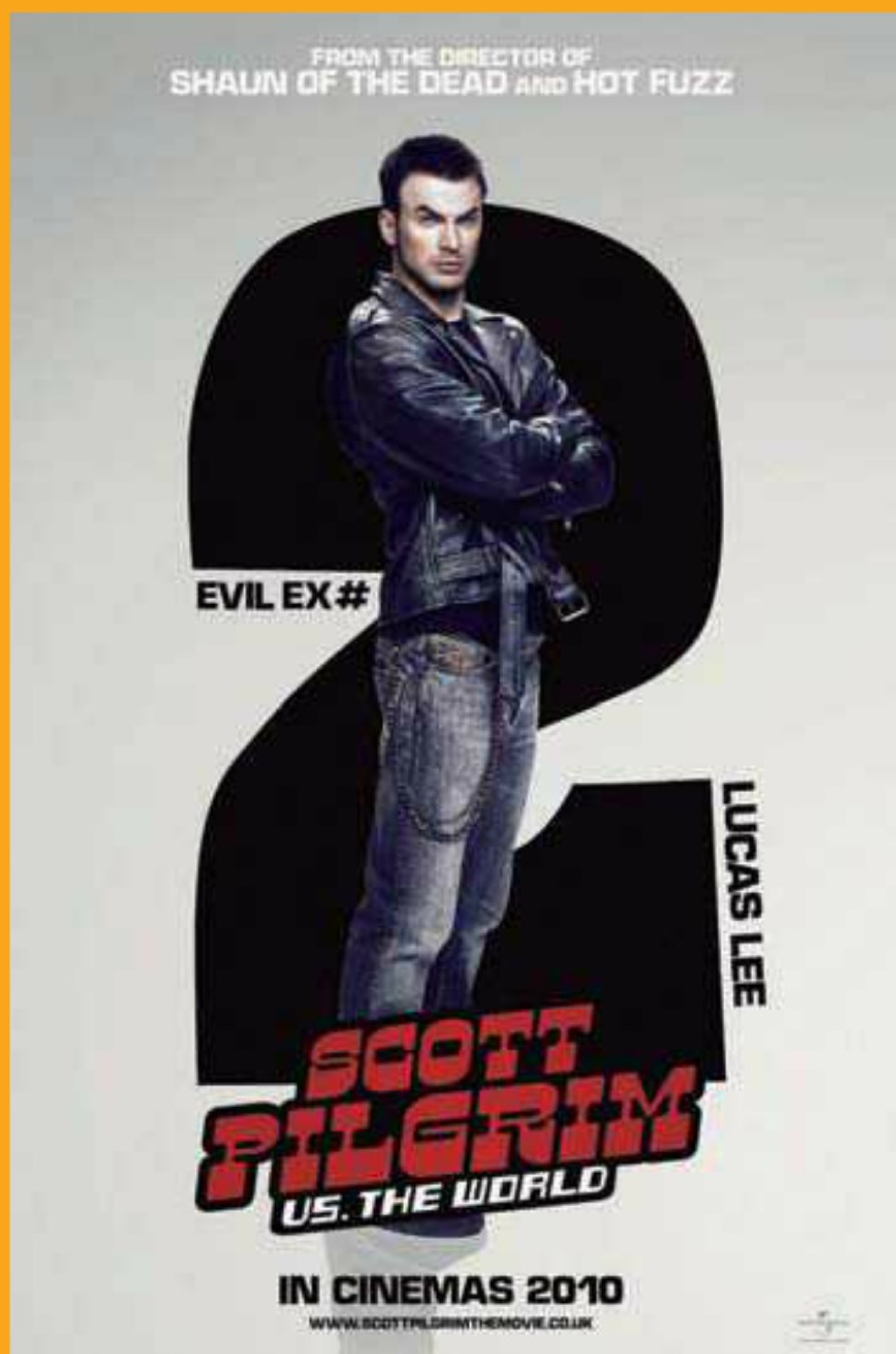
最后的预告

克里斯·伊文斯这辈子算是跟漫画非常有缘了，在成为一名演员之后，他出演了许多部漫画改编的作品。其中最让人难忘的当然是那部《神奇四侠》。《神奇四侠》不是拍得最糟糕的超级英雄电影，但肯定是观众觉得最乏味的超级英雄电影之一。同样四种超能力被皮克斯借用在《超人特工队》里就满堂喝彩，《神奇四侠》勉强撑了两集之后即宣告该系列完结。最近二十世纪福克斯有意重启《神奇四侠》系列，却不知道这次能否借着超级英雄电影的东风重新站起来……克里斯·伊文斯另外几部漫画改编电影在国内观众寥寥，恐怕很多人都不知道这人居然还演了《歪小子斯科特》这种超级小众电影。在决定成为《美国队长》男一号的时候，克里斯·伊文斯显然并没有料到这个银幕形象会带给自己人生多大的变化。

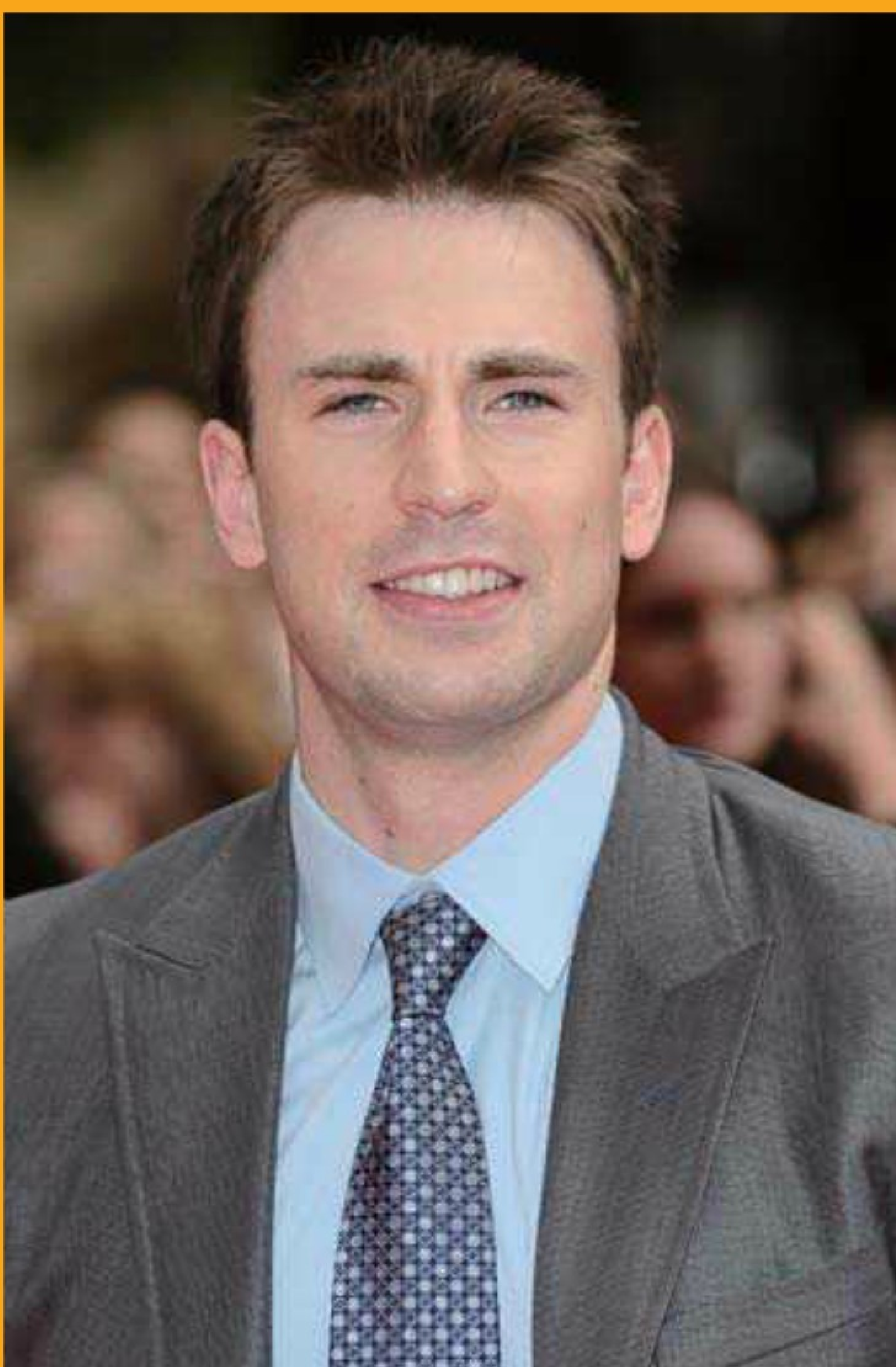
《美国队长》这个形象并非漫威的好爸爸斯坦·李独创，他诞生于更早的四十年代，严格来说算是美国精神的一部分。这个身材高大威猛的男子有着标志性的服装和名字，这些元素无不流露出旧时代的气息。在美国意识过于强烈的时代，美国队长的精神无疑是那种情绪的强烈表达。对于现代观众来说，美国队长无论从形象上还是故事上都过于陈旧。正式这种陈旧感让克里斯·伊文斯相当抗拒这个角色，他觉得自己演了这么多漫画改编作品，但一切经历都糟透了。不仅没有提升自己形象的角色，还被票房连累得几乎成了二线人士。

克里斯·伊文斯不喜欢美国队长这个角色，从制片凯文·费格到导演乔·庄斯顿挨个给他上课开会洗脑灌输关于漫威世界观的内容。这让克里斯·伊文斯慢慢接受了这个看似有些土气的超级英雄，并坚信能够通过自己的演绎将之完美再现于大银幕上。《美国队长》讲述了斯蒂夫·罗杰斯从纤弱青年变成超级战士的成长过程，在这个故事中漫威必须再解决两件事。首先是解释了这些人物之间的渊源，《美国队长》中出现的霍华德·斯塔克正是钢铁侠的父亲，这位曾经在世博会上预言过这个世界未来的男人也在《钢铁侠 2》中以录影带方式出现过一次。另外就是要带出一个在漫威世界里特别重要的道具“宇宙魔方”，这正是《复仇者联盟》所需要的主线和重要道具。

在《美国队长》的故事中，首先解释了斯蒂夫·罗杰斯如何成为美国队长，在剧情中为瘦弱的斯蒂夫·罗杰斯所注射的药物其实也为神盾局长尼克·弗瑞注射过。影片里还要提及美国队长的性格成因，以及他为何会获得美国队长这个称呼。这部影片里充满了各种让人会心一笑的小聪明，譬如在美国队长还是斯蒂夫·罗杰斯的时候



▲在《歪小子斯科特》中克里斯·伊文斯饰演 2 号 BOSS& 女主角前男友之一，热爱滑板的暴力青少年。



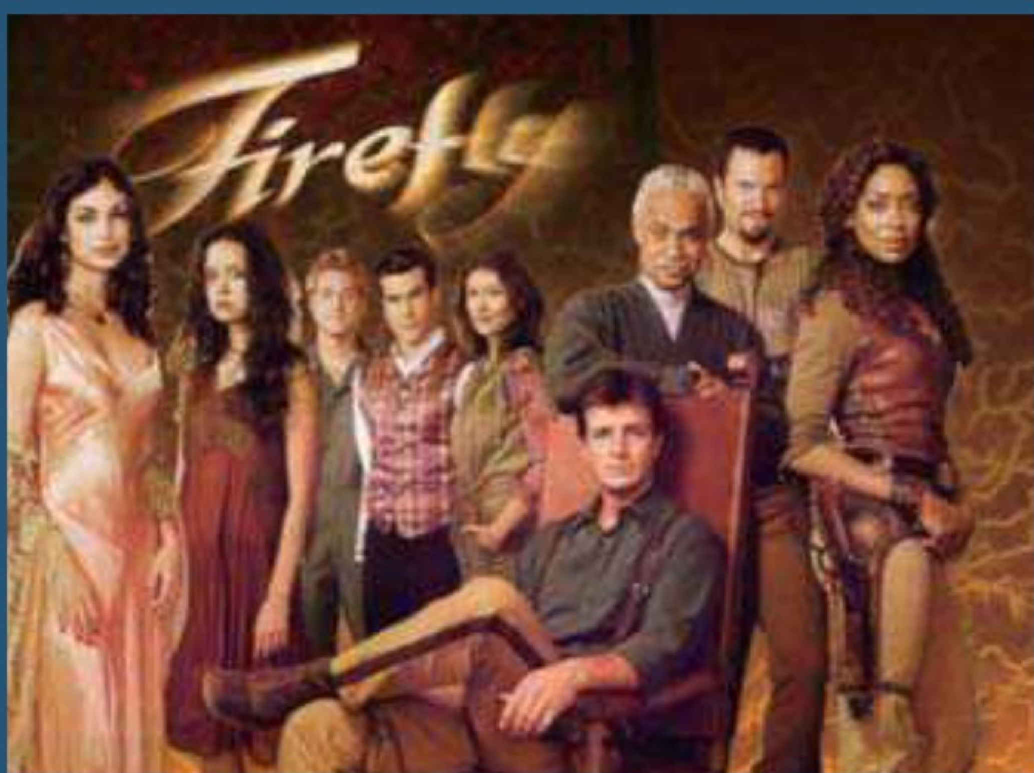
▲美国队长式的清爽造型和带着点拘谨的笑容成为了克里斯·伊文斯的个人标志。

被人欺负顺手拿起了垃圾桶，这正是盾牌兵器的前身。同时影片也根据公司提供的漫威时间轴将整个故事理顺出清晰的脉络，所有的一切都指向了《复仇者联盟》。从这一层面来看，《美国队长》更像是《复仇者联盟》的真·大型预告片。在影片最后美国队长为了世界的安危儿选择驾驶飞机坠入冰上，这一冻七十年解决了他与这些现代英雄之间的时空隔阂，同时也将凄美的爱情故事留在了昨天。

最终呈现在观众面前的《美国队长》通过一种近似于古典的叙事方式重新诠释了这个看似过时的超级英雄，那些细节最终因为一个跨越时空的剧情而使得他的形象更加立体丰满。孤独年轻英俊的英雄在越过漫漫七十年的时光之后与人们相遇，使得他身上的古典气质更有说服力，也让这个角色充满了戏剧性。投资一亿四千万美元的制作成本，最终票房成绩三亿五千万，虽然影片的评价被贴上了“平庸”的标签，依然算是成功的作品。沉稳扎实的叙事最终让克里斯·伊文斯收获了他有史以来最成功的一个银幕形象，《美国队长》反倒成了这个帅哥的对外标准形象。

在《美国队长》完成之后，迪士尼收购了漫威的效率开始逐渐显露。首先是联手漫威谈回了《钢铁侠 3》和《复仇者联盟》的发行权，随后则是开始英雄大会云集这些明星为《复仇者联盟》做准备。越过了六年时光，当一切都就绪之后，这一切如此让人激动。即使如今漫威影业已经算是迪士尼旗下，凯文·费格依然是那个摇旗呐喊的标志性人物，所有的一切都在他手中慢慢变得拥有无限可能。

最适合的那个人



▲科幻剧《萤火虫》是科幻迷眼中永恒的经典。

《复仇者联盟》箭在弦上，迪士尼高层们为了谁当导演还是颇踌躇了一阵子。乔恩·费儒肯定是第一人选，这个人制造了《钢铁侠》系列的奇迹，两部《钢铁侠》收到超过十二亿美元的票房，简直是商业片中的战斗机。可乔恩·费儒这次看完剧情大纲后却拒绝了迪士尼方面的好意。一开始被派拉蒙说服执导《钢铁侠》是为了证明自己，现在的情况是又要有雷神托尔这种奇怪的东西混入电影里，乔恩·费儒觉得自己可能无法驾驭。在拒绝了迪士尼高层之后，乔恩·费儒和凯文·费格表达了自己的想法：“我可能更适合简单一点的商业片，让我去试试别的片子吧……”当然，乔恩·费儒还是愿意继续留在《钢铁侠》的片场，当然那是以制片人的身分，而非导演。

举贤不避亲是好莱坞的大原则，制片方跟谁好就先想到谁。迪士尼犹豫之际想到另一个人，这位成名之时是在被收购前的皮克斯，是个典型的漫画迷，平时涉猎的戏路也足够广。可以说除了没有太多电影长片作品之外，几乎是个无可挑剔的人选。虽然有些担心如此巨大的投资项目会不会因为导演用人不当而出现问题，迪士尼最终还是下定决心，在让凯文·费格与其长谈过几次之后，将导筒交给了乔斯·韦登。

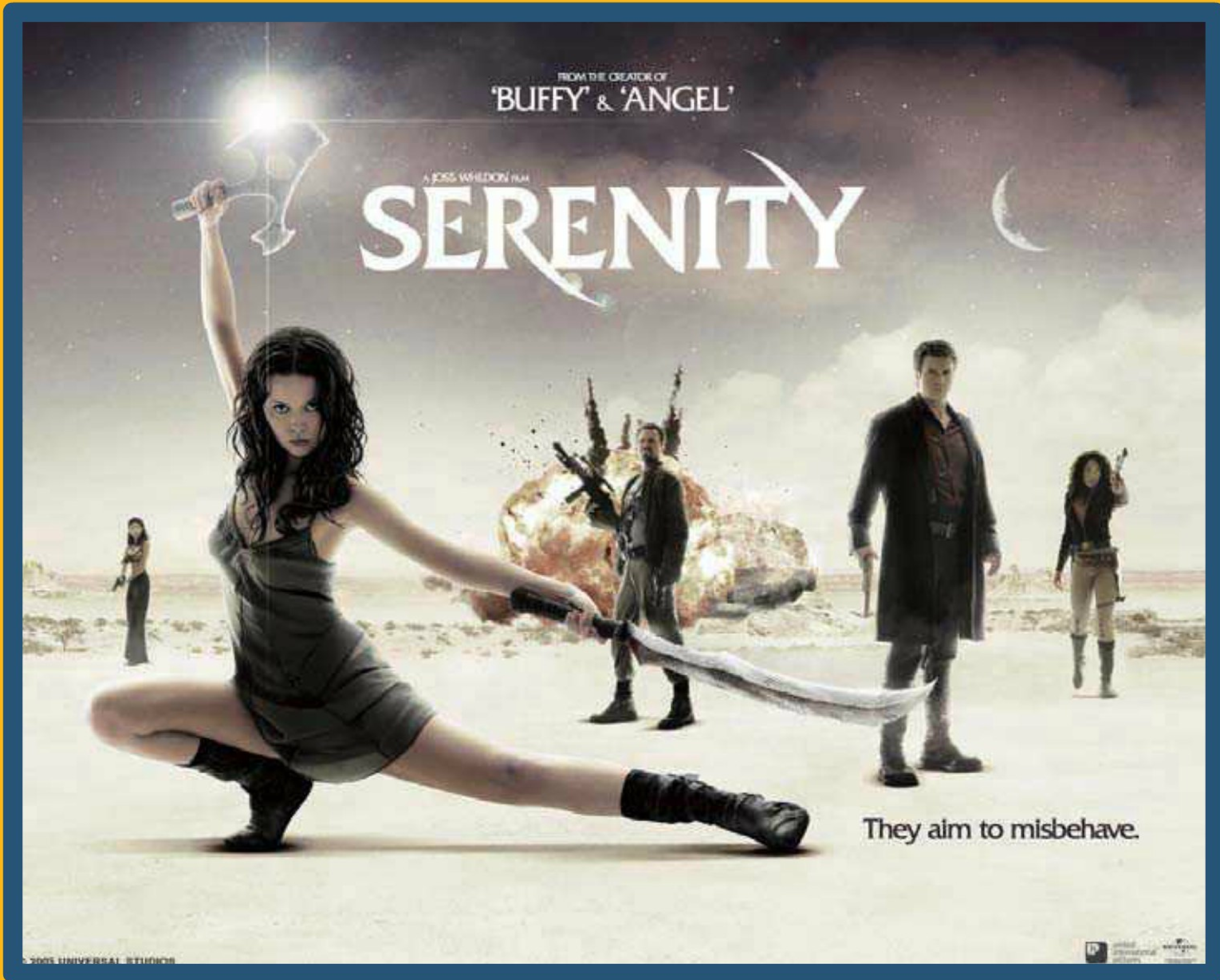
对于很多国内观众来说，乔斯·韦登到底是谁大家还真不清楚。这个在美国电视圈和漫画迷心中犹如神祇一般的半秃小胖子曾经被夸张地誉为“电视界的乔治·卢卡斯”。这种过誉现象出现在一个靠编剧和做动漫作品出道的家伙身上，已经足够说明这人到底有多受自己粉丝的欢迎。此人的作品《萤火虫》被誉为史上制作最精良的科幻剧集之一。因为预算太高等原因被砍后，粉丝坚持数年发起各种活动挽救该剧集，最终得以拍摄电影版续集完成整个故事。

乔斯·韦登最初做为编剧踏足这个行业并非偶然，在学生时代已经崭露头角的他在创作上总有自己的一套。参与剧集创作和为某些电视剧作品改编剧本是他最常做的工作。后来参与到许多电视剧制作的他自己也搞出了《吸血鬼猎人巴菲》这样的经典作品。但这些成绩相比之下都不算什么，《玩具总动员》这样赫赫大名的作品才是真正让他成为整个行业中最不容忽视存在的重要原因。

乔斯·韦登算是个真正热爱动漫行业的漫画迷，在《玩具总动员》被奥斯卡提名后，他成了圈内最热门的编剧和制作人。纵然如此，大红大紫的他依然没有忘记自己的初衷，同时参与到漫画作品的出版中来，在动漫爱好者心中有着极高的评价。这次漫威公司和迪士尼最终选中乔斯·韦登做《复仇者联盟》的导演，他惊讶之余更多是兴奋。面对两亿两千万美元高额制作费的影片。乔斯·韦登首先赤膊上阵自己担任第一编剧，加上斯坦·李老爷子的辅助和漫威公司提供的各种素材，几乎是在一边修改一边讨论的过程中完成了让各方都满意的剧本。在乔恩·费儒打退堂鼓的雷神托尔问题上，乔斯·韦登以虚写等手法将故事说圆，并试图用自己的方式来解决凯文·费格为自己提出的核心要求：必须让故事独立完整，即使没看过之前的作品也能很清晰地了解剧情，同时也要解释一些已经发生过去的剧情。

为了解决美国队长如何融入现代社会的问题，乔斯·韦登专门为队长阁下撰写了二十多分钟的剧情，这部分讲的是一个七十年前的人在现代社会如何苦闷，最终在影片的最后剪辑期间这段被剪下去了。乔斯·韦登对此倒不觉得遗憾，因为它肯定会出现在导演剪辑版的蓝光碟片中。

剧本还得考虑几个主要角色的戏份，以及如何凸显他们之间的性格和关系。在这方面乔斯·韦登这个漫威公司的老粉丝给出了相当完美的解决方案，用自我吐槽和插科打诨的方式



▲由《萤火虫》衍生出的电影《宁静号》有着非常优秀的品质。



既展现了角色性格，同时也让这些超级英雄变得更加生动。

丰富的电视剧经验让乔斯·韦登学会了如何在最短的时间内塑造角色，众所周知美国电视剧是按照每周收视率决定命运的，绝不能拖戏。乔斯·韦登充分利用了每个超级英雄的特点，并且将故事定位成了轻松又热血的爆米花电影。在这一点上漫威向来如此，与倾向于黑暗路线的另一家公司DC完全不同。于是《复仇者联盟》的故事最终就变成了宇宙魔方被从仙宫流落人间的邪神洛基取得，他还控制了神盾局最好的特工“鹰眼”。洛基希望利用宇宙魔方打开虫洞，让外星大军入侵地球。为了这个世界的安危，神盾局局长尼克·弗瑞不得不召集全世界最强的超级英雄们一起对抗邪恶。影片整体剧情简单干脆，闹闹小别扭打打大BOSS的故事让每个观众都喜闻乐见。这次影片集结了小罗伯特·唐尼，克里斯·伊文斯，斯嘉丽·约翰逊等众多明星参演，黑人影星塞缪尔·杰克逊更是大出风头。然而遗憾的是爱德华·诺顿因为上一次与漫威的合作并不愉快，这一次的合约未能谈拢而告吹，于是绿巨人的扮演者不得不更换演员。

当然，剧本的诞生过程并非一帆风顺，塞缪尔·杰克逊自己手中的剧本居然大意丢失，还被人拿到网上叫卖，这让乔斯·韦登和整个剧组面临巨大压力。为了让影片的最终效果更加完美，身为第一编剧和导演的乔斯韦登还不得不在片场和每天拍摄结束后都继续修改剧本，据说直到蓝光碟片发售之前他都要不停修改和剪辑，以使得《复仇者联盟》的故事与漫威重新修订的时间线相符。

聘请乔斯·韦登当导演是迪士尼公司最近两年来为数不多的一次高明决策，他的确赋予了影片全新的魅力。影片既利用了大量的CGI技术，同时也照顾到了“技术为剧情服务”这样的拍摄宗旨。两小时十五分的片长对于一个充满了超级英雄的电影来说并不算长，故事充满张力而没有任何冗余。

导演如此，演员自然也没话说。在《钢铁侠2》中锻炼出好身手的斯嘉丽·约翰逊在片中大放异彩，新的绿巨人扮演者马克·鲁法洛原本就是前一任绿巨人爱德华诺顿的好朋友，此次出演完全是因为自己也对这个角色充满了喜爱。爱德华·诺顿虽然没能参加演出，却还是给了好友不少建议。马克·鲁法洛最终也没让大家失望，他所演绎的绿巨人几乎是所有版本中最好的一个，有些木讷极为内敛的人类形态和暴躁的绿巨人形态形成鲜明对比。

无数的困难，无数的麻烦，无数的辛苦与折磨。一群明星前所未有地围绕在一个只拍过一部电影长片的导演面前，聆听他的指挥……

如此种种，不约而同，最终在一部电影里碰撞迸发。担任制片人的凯文·费格最终如愿以偿，看到自己梦想中的影片开始拍摄并一切顺利。回忆之前的六年多时光恍如昨日，一部部电影最终将这个计划推向了最高潮。在绕过了版权纠纷，经历了公司易主，解决了演员档期等问题之后，完成了后期制作的《复仇者联盟》终于在2012年公映。这次公映比最初预计晚了差不多一年，却收获了几乎是最甜美的果实。

先是拿下了首映票房记录，随后拿下首周记录，甚至最快突破五亿美元记录……《复仇者联盟》迄今为止斩获影史票房第三，北美票房历史第三。踹下《蝙蝠侠 黑暗骑士》和《哈利波特与死亡圣器》，仅在《泰坦尼克》和《阿凡达》之下。这部被人期待和质疑了很久的作品终于用票房成绩与影迷口碑为这项立时近七年的神奇策划表功。事实上漫威影业能够完成这个策划本身已算是一种比英雄集结更大的奇迹。从某种意义上来说，这部影片本身就是一种英雄精神的体现。不是如何表现英雄，而是如何在现实又残酷的市场环境里完成整个影片所需要的一切步骤。无论是每一部电影的档期，剧情与角色的搭配，乃至于如何让这个系列项目变得各自独立……无一不体现着策划和构思的艰辛乃至于大气。超级英雄电影的成与败在过去的数年里已经被反复演绎，而《复仇者联盟》则向往着更加辉煌的目标——不仅仅是要做成功的超级英雄电影，还要重新定义超级英雄电影。

与其他公司单独运作影片不同的是，《复仇者联盟》这个框架一旦搭建好，就像一个巨大的拼图游戏一样，主要的图案已经被设计出来了，继续增添什么新的花样都只能是锦上添花。光是洛基的扮演者汤姆·希德勒斯顿的合约就有五份，可见这个吸金利器已经被重新规划了方向。

时至今日，像华纳高层曾经扬言永远不需要以蝙蝠侠和超人为首的正义联盟这种话都变成了深深的后悔药。《复仇者联盟》自身已成为全新系列，而且获得空前成绩，迪士尼恐怕是做梦都要笑醒了。凯文·费格更是笑言如果只靠版权的各种各年收入，漫威公司全体成员已经可以集体退休一直靠这笔收入活下去了。当然为了新的征程他们还得继续努力，这就像是是登山，你永远不知道自己的极限在哪里。电影之所以迷人是因为它创造梦幻一般的体验，而对于制作者们来说更值得激动的是能够俘获越来越多的观众。随着《复仇者联盟》大热，很多并不了解漫威作品的观众开始加入到粉丝群体中，拓展了漫威的受众群体。

时至今日，《复仇者联盟》的全球票房还算不上尘埃落定，热潮也还在继续，尚有日本这样的特殊市场没有上映。更有传闻，因为《复仇者联盟》的巨大成功，索尼公司大概会放松对《蜘蛛侠》系列版权的死抓不放态度。本年度重启的《超凡蜘蛛侠》很有可能成为下一个加入《复仇者联盟》的重磅角色。

在赞誉中，在热爱中，没有人知道这部让人惊异的电影海能走多远。但毫无疑问的是，这部电影证明了一件事，那就是想完成理想的路不管有多坎坷，总会有人越过那些荆棘，完成一些壮举。面对《复仇者联盟》的巨大成功，甚至连华纳都开始后悔自己为什么没有将正义联盟的计划排上日程并付诸实践。如今全球范围内能够对抗《复仇者联盟》的超级英雄电影大概也只有《蝙蝠侠 黑暗骑士崛起》了。然而这单薄的系列影片是在难以对抗《复仇者联盟》庞大而充满了各种可能的华丽组合。那些让人惊叹的英雄们拥有着多姿多彩的未来和更广阔的舞台。

于是在赞叹影像和故事让人激动的同时，我们也要向那些制造了梦想的人致敬。毕竟是他们让大家知道，这个世界还是相信奇迹的。






黑的就是你!

——漫谈流行文化产品中的“黑衣人”现象

文 十大恶劣天气 美编 心之永恒

他们通常为30—40岁之间的白人男子，体态高大，穿着全新的黑色西服或者风衣，操一口正式到近乎古板的英语，没有任何地区的口音。头发整齐而光亮，不留任何的胡须，整个人显得一尘不染。他们表情木纳，同人交谈时显得语气平板，少数情况下会流露出高傲或者轻蔑的语调，任何言行都力争精确而有效，好似一台机器人。“黑衣人”（Men in Black，以下简称MiB）是在西方影视、游戏，乃至漫画作品中一个常见的脸谱化角色，通常代表着政府秘密特工和恶魔化身的角色，是极权势力用于维护秩序的前沿力量，也是诸多阴谋实施的载体。

源自宗教与民间传说的起源

当人类的宗教进入多神教并存时代之后，善恶二元论所代表的黑暗与光明对立而组成的世界观，被各个宗教采纳。善神和恶神彼此对立，相互制约所带来的平衡关系，最早出现在波斯及巴比伦等地的宗教中，《圣经》亦从中吸收了这一理论，不过此时基督教的统治地位并未确立，因此异教中的一切神灵均被贬低为恶魔，而就连撒旦也是上帝的忠实仆人。基督教全盛时期，欧洲已经不存在公开进行的异教传播活动，因此《新约》创造出了从天使堕落而来的恶魔，他们是黑暗力量的主宰者，由于嫉妒上帝对“罪恶”人类的仁慈与关爱，恶魔采取一切措施来阻止人类同上帝的沟通。

三栖文化作品《康斯坦丁》（1953年漫画，2005年电影、游戏）将《圣经》中的善恶二元论进行了进一步的加工：人界处于天堂与地狱的夹缝中，人类是上帝和恶魔之间的一场赌局中的筹码。品德崇高，热爱上帝的纯洁信徒死后进入天堂，而受到恶魔蛊惑犯下“十戒”、抛弃信仰者被拉入地狱。待到人类末日（审判日）来临之时，双方通过赢得的“筹码”多少来确定输赢。恶魔使用恐怖手段不能让人类屈服，因此它们更热衷用虚幻来诱惑人类脆弱的灵魂，欲望、虚荣、贪婪……一切都是恶魔可以下手的环节，人类疯狂的物质追求使得自己在恶魔的诱饵前丧失心智。因此，恶魔会想方设法在人类面前表露出奢华的一面。

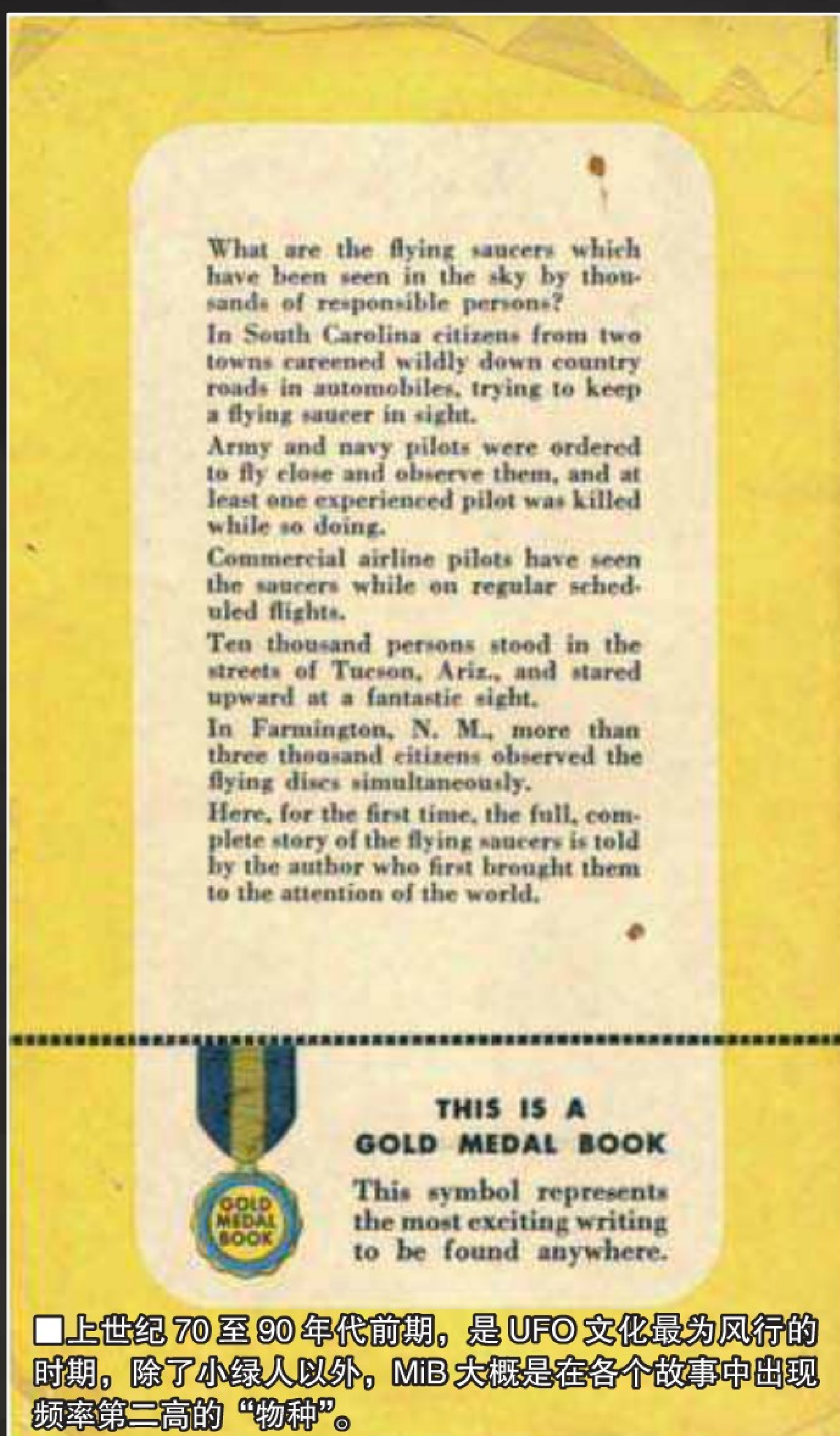

■谁说恶魔一定要面目狰狞，它们一样可以MiB化。

加拿大历史学家威廉·伍德（William Wood）在其著作《恶魔文化的历史》中如此描述恶魔的这种“偏好”：“它们在人界的习惯穿着有时是灰色和绿色，但大多数时间是黑色，并且符合所处时代上流社会的时尚特征。”华丽的丝质西服、红色丝质领带和深色衬衫（有时是褐色领带和猩红色衬衫的搭配），是“当代”恶魔的统一着装。如《康斯坦丁》中的巴尔达沙，它的邪恶肉身是由无数的虫子和老鼠之类的肮脏之物组成，但外表却是“帅到掉渣”的MiB绅士形态。


■人类历史上最早对MiB的记录，可以追溯到中世纪，一般认为它们就是异教的地下传播活动。

在现实中，最早对MiB的历史记录出现在中世纪的女巫审判时代早期，这些身穿黑色斗篷，经常在黑夜或者凌晨进行恐怖抓捕活动的蒙面人带给了人们极大的不安全感。在保存至今的文献记录中，“Black Man”最初的含义绝非是非洲黑人，而是身穿黑色斗篷的神秘人。一般认为，这些MiB是执行教会指令的宗教狂热分子。在女巫审判的高峰时期，公开的抓捕和火刑代替了MiB的秘密行动，但期间依然有MiB活动的历史记录。根据英国人类历史学家玛格丽特·墨雷（Margaret Murray）的理论，即便在宗教审判的最高峰，异教在西欧地下传播依然十分活跃，而MiB实际上是由异教领袖装扮的，用于对抗教会势力所进行的秘密破坏活动。

好奇心与恐惧心理的混合产物



What are the flying saucers which have been seen in the sky by thousands of responsible persons?

In South Carolina citizens from two towns careened wildly down country roads in automobiles, trying to keep a flying saucer in sight.

Army and navy pilots were ordered to fly close and observe them, and at least one experienced pilot was killed while so doing.

Commercial airline pilots have seen the saucers while on regular scheduled flights.

Ten thousand persons stood in the streets of Tucson, Ariz., and stared upward at a fantastic sight.

In Farmington, N. M., more than three thousand citizens observed the flying discs simultaneously.

Here, for the first time, the full, complete story of the flying saucers is told by the author who first brought them to the attention of the world.

THIS IS A GOLD MEDAL BOOK

This symbol represents the most exciting writing to be found anywhere.

■上世纪 70 至 90 年代前期，是 UFO 文化最为风行的时期，除了小绿人以外，MiB 大概是在各个故事中出现频率第二高的“物种”。

MiB 当代形态的形成和相关报道盛行于上世纪 50—60 年代，这同时代背景有着很大关系：一方面是麦卡锡主义在冷战氛围中所导致的公民之间相互不信任和自身安全感的匮乏，另一方面则是当时宇宙空间探索刚刚起步，对外星世界的好奇心导致无数 UFO 事件被报道出来，甚至连内华达州用于空军验证机飞行实验的秘密测试场，也被大众广泛认为是美国政府藏匿外星人的“51 号地区”，当局用于监视公民政治生活的黑衣密探，就是这样同各种围绕 UFO 展开的政府阴谋论联系在了一起。

当年在外星人文化盛行的时候，“UFO 理论家”比尔・摩尔（Bill Moore）声称 MiB 是所谓“空军特别行动中心”（Air Force Special Activities Center，AFSAC）的秘密特工，这个行动中心设立在弗利尼亚州贝尔瓦堡，专门负责调查和破坏民间 UFO 组织的活动。他臆想中的这一特务机关的原型，显然是总部地点设在弗州的海军陆战队匡提科基地内的空军特别调查处（Air Force Office of Special Investigation，OSI，08 年动作电影《天眼》中由黑人女演员 Rosario Dawson 饰演的 Zoe Perez 特工就是 OSI 的特别探员）。1948 年 8 月 1 日，时任空军部长的赛明顿（ W. Stuart Symington）效仿联邦调查局的组织形式，成立了 OSI，并且邀请 FBI“国王”胡佛局长身边的得力干将 Joseph Carroll 担任其行政长官，负责空军内部各种犯罪活动的调查。UFO 爱好者们相信，所谓的 AFSAC 自从罗斯威尔事件开始介入“接触”事件，是神秘的 51 区的创始者和守卫者，并且在长达半个多世纪的时间内一直在掩盖外星人存在的线索。

MiB 之所以经常同 UFO 联系在一起，这和 50 年代以后民间飞碟研究组织的活动有着很大关系。其中最为著名的，当属“国际飞碟社”（International Flying Saucer Bureau，IFSB）。很多 UFO 目击事件实际上是军方新型飞行器的测试，而飞碟爱好者则一厢情愿的相信这是外星人登陆地球的信号，他们通过深入到军事禁区，进行敏感性质的摄影和分析，并对外公布其“研究成果”，将包含有秘密军事设施的图片公布于众，这让军方和国安部门非常头疼。1952 年罗伯森调查小组（由中情局组织的用于解释 UFO 事件的官方调查组）成立，不久之后，这个小组声称没有证据证明 UFO 目击事件与外星人活动有关，但在著名的《罗伯森报告》中建议美国政府防止有人利用 UFO 调查来窃取国家机密，或者进行颠覆活动。1953 年，IFSB 遭遇当局的“封杀”。由于政府的干预，这一组织几个月后被迫解散，而 IFSB 创始人艾伯特・K・班德则声称神秘的 MiB 对他本人及成员进行了恐吓，并对他们的研究设施进行了破坏（这可能是他对政府安全部门特工干扰 IFSB 运作的夸张）。他更是在一个奇怪的声明中表示，MiB 是外星人在地球活动的直接参与者或者代理人，他们有的是由外星人变形而成，有的则是通过附身的方式，操纵政府探员进行活动，美国的权力部门中遍布 MiB 形态的外星人傀儡。这一在今天看起来十分荒谬的言论，在当时 UFO 文化异常流行的背景下，居然受到了大众的追捧。每当 UFO 目击报告出现，而政府对此矢口否认之时，这更是让 UFO 迷对“美国政府就是外星人的傀儡机构”这一无厘头的推断深信不疑。在以影视和游戏为代表的大众文化产品中，我们看到了一系列同“小绿人”有千丝万缕联系的 MiB 组织。



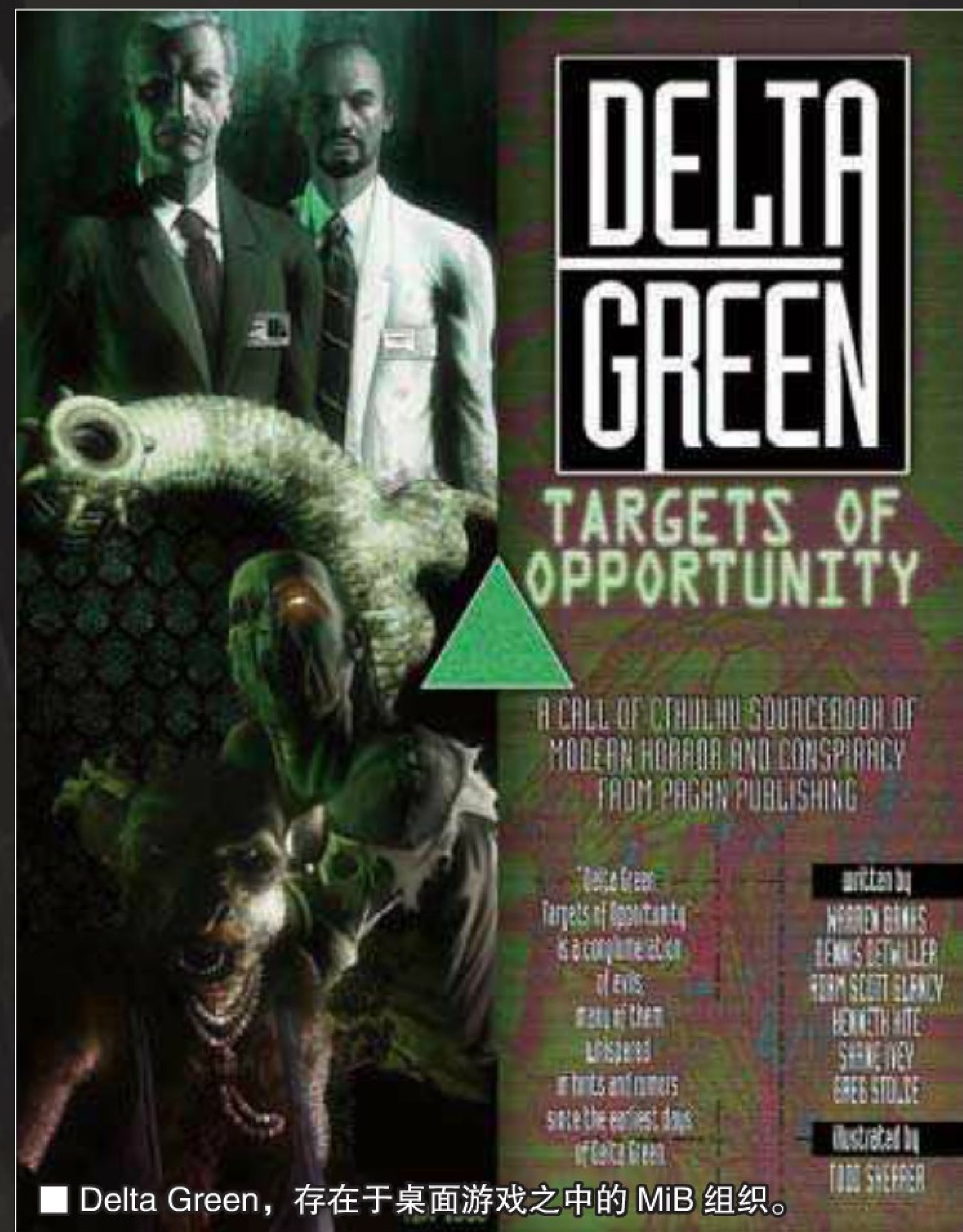
■国际飞碟社组织的“三巨头”。

Delta Green

1997 年推出的桌面科幻 RPG《绿色德尔塔》（Delta Green，使用“邪神召唤”规则）中出现的同名组织，是由美国政府于 1928 年秘密成立，利用马塞诸塞州虚构小镇因斯茅斯（Innsmouth）作为掩护的黑色机关，用于研究 UFO 及其他人类科学未知的神秘力量。与《X 档案》中的 MiB 类似的是，Delta Green 的成员也是由美国各个特务机关的精英组成，这些被洗脑和精神控制的黑衣特工在执行任何恐吓、掠夺、绑架和“清除”任务时，不会流露出一丝属于人类的情感。1968 年，Delta Green 在柬埔寨进行了一次未经授权的非法行动，之后一发而不可收拾，



■UFO 迷们口中专门跟自己作对的 MiB 组织 AFSAC，可能是空军所属的调查部门 OSI。



■Delta Green，存在于桌面游戏之中的 MiB 组织。

在上世纪 80 年代末的老布什总统任期内，这个组织完全失去了控制，成为了凌驾于一切权力之上的罪恶力量。《绿色德尔塔》中的设定经常会被拿来同《X 档案》相比较，而事实上，这部游戏的发售日期还要早于电视剧一年。

AEGIS

2006 年由 Eden Studios 推出的科幻 RPG 游戏《X 阴谋》(Conspiracy X)，为我们带来了为数不多的正面形象 MiB：玩家扮演分属中情局、联邦调查局以及由游戏设定的虚构组织 (如防御战术情报中心、拉斯普丁计划) 追求真相和正义的特工们，为异能研究组织 “羊皮盾”(AEGIS) 进行外星人机密调查，玩家还将参与对历史上 CIA 秘密进行的精神控制项目和美国政府藏匿坠毁 UFO 的调查，揭开一个个鲜为人知的真相。

辛迪加

辛迪加 】《X 档案》中势力强大的影子政府 “辛迪加”(The Syndicate，又被称为 “老人会”、“联盟”) 是一个企图控制超自然力量、UFO 和外星人秘密的集团，也是影视圈中最为著名的一个 MiB 组织形象。

“辛迪加” 成立于二次世界大战结束之后，越来越多难以解释的超自然现象，迫使世界大国的领袖们通过秘密渠道成立了一个共同应对即将到来的外星入侵的联盟，该组织总之只有一条：当外星飞船坠落在任何一个签约国的领土上，该国有责任掩盖事实真相，并且提供其他国家共同研究的条件，这就是 “辛迪加” 的前身，这一神秘组织在美国国务院的掩护下秘密开展工作。随着 1947 年罗斯威尔事件，被捕获纳粹德国科学家与美国同样一道，针对该事件中获取的外星生命样本展开研究，试图通过两种基因的融合创造出混血物种，这为 “辛迪加” 从政府那里争取到了源源不断的资金链供应。

1973 年，“辛迪加” 在艾尔里科空军基地内，由 “烟人” 将一面折叠的美国国旗交给了外星殖民者，象征着这一掌握着人类世界核心秘密的社团，向拥有更高文明等级的物种屈膝投降。外星人在提供了它们的幼体胚胎用于混血生物的研究的同时，也像 “辛迪加” 的首领们索要活人作为 “宿主”。于是这帮没有任何人性可言的狂热分子们将自己的亲人交给了异形，“烟人” 献上了自己的妻子 Cassandra Spender，而穆勒的父亲 William Mulder 则将女儿 Samantha 作为了祭品。



■辛迪加的集会，参与者掌握者人类世界最为核心机密的一群老头。

到 1992 年的时候，“辛迪加” 的魔爪已经遍布美国军事、情报和军事系统中的方方面面，他们甚至将五角大楼作为了自己的物品仓库。“辛迪加” 的绝大多数会议在位于纽约西 46 大街上的一家鲜为人知的俱乐部内召开。由于自身的纳粹背景，凡是必须有 Conrad Strughold 参加的会议会被安排在伦敦举行，以此来避免高调入境后所带来的来自公众的注意。

为了达成各种不可告人的目的，他们采用谋杀、绑架、破坏等各种暴力方式铲除异己，刽子手由一群表面为 FBI、CIA、NSA 等特务机关工作的残忍黑衣杀手们完成，其中包括有 X、Alex Krycek、the Crew Cut Man (平头人)、Quiet Willy 等等狠角色。

“洗具” 式的MiB

好奇心容易被激发，更容易烟消云散，随着时代的发展，UFO 研究等有伪科学嫌疑的文化逐渐开始退烧，因此同 UFO 阴谋论紧密联系的 MiB 也逐渐淡出了人们的视线。而对这一经典文化符号所进行的再创作，也让科幻作品展现出了更多的新意。2007 年的科幻动作大片《变形金刚》中，人类早在 20 世纪初就已经获知变形金刚 (被称作为 N.B.E 生命体) 的存在。1935 年在胡佛总统的命令下，外星生命体研究组织 “第七区” 秘密成立，利用胡佛大坝作为掩护，“第七区” 对火种源和威震天展开逆向工程研究。影片中出现的该部门探员雷杰・西门斯 (Reggie Simmons) 是一个狐假虎威、装腔作势的 MiB，宣称 “第七区” 是一个 “从来没有被人听说过，从来也不会被人再听一次” 的霸王集团，其成员拥有 “可以为所欲为的徽章”。在逮捕山姆・维特威奇一家之后，汽车人大部队登场袭击 “第七区” 的 SUV 车队，吓得浑身发软的西门斯被各路正义角色反唇相讥，被大黄蜂 “润滑”，还被女主角梅卡拉严令将自己拷在灯柱上，并脱下一身用来唬人的 MiB 行头，露出猥琐的短裤和滑稽的超人背心，可谓是受尽了非人的折磨。通过这一角色，导演迈克尔・贝对 MiB 这一传统文化符号进行了充分的恶搞。

“从这一刻开始，你将船上 MiB 特别行动部的专有服装，吃由组织告诉你可以吃的东西，住在组织告诉你可以居住的地方，任何超过 100 美元的消费都必须报请组织批准。你已经不再是人类社会的一员，你没有任何的身份记号，你绝不能突出自己的存在，不能给任务中遇到的任何人留下任何印象。你是谣言，是幻象，你的名字是无名氏，隐秘是你的母语。你不在从属于法律的一部分，你在制度之上、之外，完全超越了人类社会的游戏规则，因为我们的敌人是 ‘它们’，或者说，我们就是 ‘它们’。我们是 MiB！”

上述台词，来自于《黑衣人》第一集中 MiB 的创始人 Zed，他口中的这个超越一切的外星人管理机构成立于上世纪 50 年代中期，起初被其他部门视为一个笑话，但在 1961 年 3 月 2 日位于纽约郊外同 Baltians 人的接触之后，MiB 的地位得到了迅速提升，最终成为了独立于行政、司法和立法体系以外并且凌驾于 “三权” 之上的秘密机构，负责对那些因为失去家园被迫到地球来讨生活的外星人进行管理，消化高级文明物种携带来的异形科技，同时发现并且清除其中的坏分子。《黑衣人》对 MiB 机构设定最有创意的地方，在于告诉我们外星人早已存在于人类社会，但他们扮成人类的模样，甚至不少外星人在人



■《X 阴谋》中的 MiB 组织所扮演的倒是正面形象，类似于《幽浮》世界挂中的 COM。



■为什么 MiB 的行踪如此诡秘？因为他们拥有瞬间清除当事人记忆的黑科技！

类社会功成名就，比如猫王就是一个外星人，还有各路我们所熟悉的好莱坞明星。外星人进入地球时仿佛就是在办理机场通关手续，而 MiB 纯粹就是一个翻版的移民局……

在加入这一组织之后，MiB 特工就切断了同社会、家庭的全部联系，在退休后可以重新回归“正常”生活，但会被洗去全部的记忆。他们的统一着装为黑色西服和擦得铿亮的黑皮鞋，佩戴着雷朋太阳镜。前两部电影中的标准行动载具为福特 P.O.S.（87 款福特 LTD Crown Victoria）以及 03 款奔驰 E-500。除了各种暴力工具以外，MiB 保持自身隐密性最为的装备，是被成为“和谐器”（Neuralyzer，electro bio-mechanical neural transmitting zero synapse repositioner，电子生物脑神经清零器），就像它的字面意义那样，这是一种可以消除目标人物特定记忆的装置，凡是与 MiB 接触，或者获得关于外星移民存在蛛丝马迹的人，这一部分的记忆都可以被 Neuralyzer 给一键清零。


■充满喜剧色彩的“第七部”首脑西蒙斯。


■《X 档案》中平头人枪杀深喉咙的一幕。

极端秩序的维护者

由于 FBI、CIA 和 NSA 并不是军事部门，因此这些部门的工作人员并没有统一着装的概念。在日常办公和走访证人过程中，MiB 成为了特工约定成俗的服饰搭配，其严肃、内敛的视觉效果，可以替代制服的部分功能。但并不代表 MiB 与特工人员画上等号。以联邦调查局为例，外勤中会根据任务的类型来选择着装。如在执行跟踪、监视任务时会选择便装，执行公开活动时候则会穿着蓝色制服，如果像动作电影中那样出现一大堆 MiB，显然会在秘密行动中暴露身份，在公开任务中欠缺组织性。不过一提到政府特工，很多人脑海中还是会浮现出由黑色西装、太阳镜和白色空气导管式耳机三件行头组成的符号化 MiB 形象，这“归功”于大量的好莱坞影视产品，是大众文化对政府特工形象的误读。《杀手 :血钱》第五关，代号 47 需要杀死一个转为污点证人的恶棍，FBI 证人保护计划小组负责其宅邸的安全，一大堆 MiB 成为了阻挡 47 实施黑暗天使行动的障碍，而我们的“大光头”则换上了一身同样的装束，大摇大摆的为其送上了通向地狱的单程车票。现实中如果证人保护小组有 MiB 这个显眼的“标示”，那么恐怕他们还得为证人追加从死亡到入土为安的一条龙服务。

“政府阴谋论”是西方大众文化产品的一个重要组成部分，处于大众视野之外，但通过隐形手段操控整个社会运转的秘密社团（影子政府），成为了各种惊天阴谋的幕后黑手。由于公民社会对公权力的制约，这些影子政府的各种法西斯行为不会以公开方式进行，取而代之的是以政府探员身份为掩护的 MiB 提供各种黑色的“解决方案”。影子政府对社会的控制透过“合法”的手段，包括操弄美国媒体制造舆论氛围、控制国会制定法案，这使得公众对这种非正常的“秩序”习以为常，而 MiB 则负责将各种可能挑战影子政府存在的因素统统抹去。让我们来看看此类 MiB 组织的几个典型代表。



■《越狱》第二季中 Kellerman 对”马猴“下达针对越狱者的必杀令。

公司（The Company）

美剧《越狱》中追杀“狐狸河八人众”的“公司”（“The Company”）尽管在涉及阴谋论的美国影视作品中非常多见，但在当时美剧刚刚在中国内地受到流行的时代，这个凌驾于整个政治体系之上的秘密机构，还是引起了观众们的强烈兴趣。剧中负责统领指挥的“哑巴老头”、皮笑肉不笑的联络人金先生和亦正亦邪的特勤局探员保罗·凯勒曼，组成了“公司”实施阴谋的秘密行动组，他们的一切行动总之，都是通过对以能源为代表的战略资源的控制，来对美国政治体系实施影响。整个《越狱》的故事起源，正是因为“林肯”的老爸 Aldo Burrows 将“公司”关于女副总统弟弟掌控的能源公司 Ecofield 内幕交易的消息泄漏到了外界，并且还携带有大量不可告人的秘密不辞而别。为了将其逮捕，“公司”陷害了林肯，从而逼迫老爷子现身。在这个过程中，大批潜入在美国各个情治机构（包括特勤局、FBI、CIA、军队）中的 MiB 参与了对两兄弟和相关知情人的暗杀、绑架活动。也正是因为被“公司”抛弃的 MiB 凯勒曼在第二季中盘的反手一击，促成了剧情的大逆转。


■MiB 总是对任务极端忠诚，不达目的誓不罢休，但也有反面的例子，而且一旦出现，就可能导致剧情的逆转，图为 Kellerman 在 PB 第二季中准备营救两兄弟，从而发动对女总统的反击。

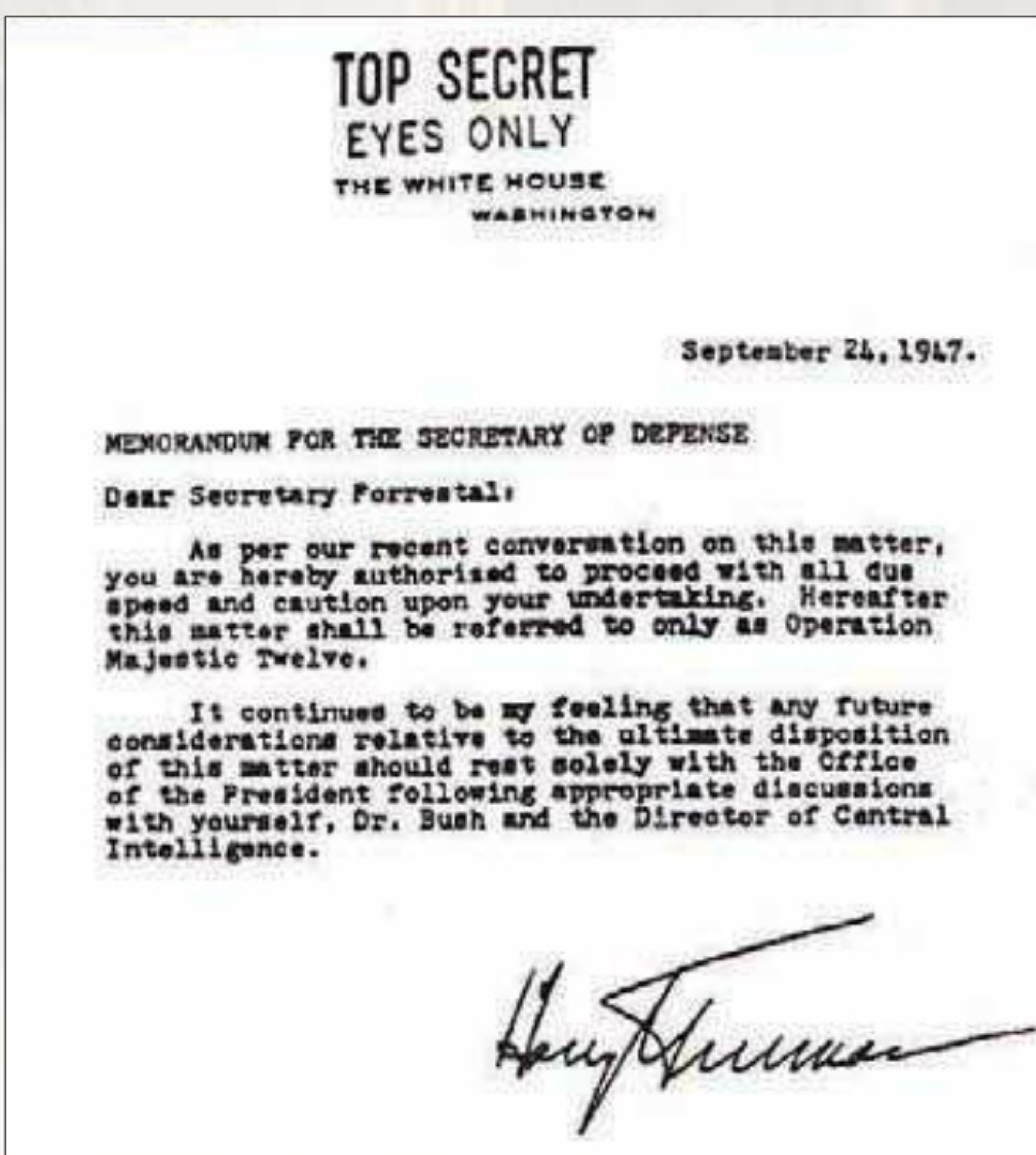
庄严十二人（Majestic 12）

同罗伯特·希尔（Robert Shea）作品《光明会三部曲》（The Illuminatus！ Trilogy）将世界大国首脑戏说成光明会外派马仔，以及丹·布朗（Dan Brown）在《天使与魔鬼》（Angels&Demons）将这一秘密社团描述为一个激进组织不同的是，A-RPG 游戏《杀出重围》系列对光明会的设定是一个深藏不露，反对直接干预全球局势与历史进程，通过用看不见的手来对世界实施控制权的全球影子政府。

二战后两大超级大国之间进行的核武军备竞赛，让光明会意识到为了维护自身对全人类命运的掌控力，必须从经济和科技两方面强化自身的影响力，为此他们组建了比尔德伯格俱乐部和“庄严十二人”，前者是一个由欧美各国政治、企业和金融界大人物组成的超级精英小团体，每年的6月份会定期在欧洲一个偏僻的小城举行决定世界经济走向的秘密会议。M12则是光明会授意美国总统杜鲁门，利用1947年罗斯维尔UFO事件成立的调查小组，其成员包括有中情局局长、航空咨询委员会主任、三军高级官员和顶尖物理、天文、电子学家，其主要任务是确保美国的技术优势和垄断地位。通过适当的技术泄漏或者是封锁，来平衡世界各大力量，推动人类整体发展，避免大规模战争的爆发，必要时候可以通过散布病毒和人为制造饥荒来清除有害人类“整体利益”的“垃圾人口”。

《杀出重围》世界观中同样存在一个正面意义（至少从官方角度来看是那样）的MiB组织，它就是UNATCO。游戏初代的时间点设置在2052年，此时纳米技术已经让人类依附科技实现了新的进化，然而全球范围内的矛盾冲突并未因此而消亡，技术寡头开始慢慢变成地球新的主人。此时一种被称为“灰死病”（Grey Death）在全球各地爆发，尽管它的传染力有限，并不能像中世纪黑死病那样在短短数年时间内吞噬上亿的生命，然而这种没有任何治疗方法，在感染后的潜伏期内没有任何症状的隐形死神，让整个社会陷入了极大的恐慌之中。美国医药公司VersaLife公司成功研制出一种人工疫苗——安布罗西亚（Ambrosia，原意为“神的食物”），这一“希望”却因为药品供应量的严重不足而加剧了公众的绝望情绪，因为只有“对维护社会秩序至关重要的人”，也就是政府高官、军队高层、科学家、智囊，以及愿意为疫苗支付大笔现金的富豪才有资格接种。愤怒的民众开始了全球范围的暴力抗争，大规模暴乱层出不穷，被官方定性为“恐怖组织”的社团如雨后春笋般的成立起来，其中最大的两股势力是位于美国的“国家分离者力量”（NSF）和法国的“剪影”（Silhouette）。

地球上的混乱局面，也直接加剧了联合国的扩张和权力集中的进程，新成立的“联合国反恐联盟”（UNATCO）担负着“全球维稳”的重任，其总部位于纽约自由岛的地下，初代主角JC Denton正是这一组织的一员。


TOP SECRET
EYES ONLY
THE WHITE HOUSE
WASHINGTON

September 24, 1947.

MEMORANDUM FOR THE SECRETARY OF DEFENSE

Dear Secretary Forrestal:

As per our recent conversation on this matter, you are hereby authorized to proceed with all due speed and caution upon your undertaking. Hereafter this matter shall be referred to only as Operation Majestic Twelve.

It continues to be my feeling that any future considerations relative to the ultimate disposition of this matter should rest solely with the Office of the President following appropriate discussions with yourself, Dr. Bush and the Director of Central Intelligence.

▲阴谋论爱好者们公布的关于”庄严12“人的官方文件，但无论从行文格式、杜鲁门总统的签名，甚至是打字机的型号来看，都纯属杜撰。

特工

“特工”（The Agent）是《黑客帝国》中维护“矩阵”正常运转的清理程序，也是救世主Neo的主要对手。他们的主要工作就是通过消灭那些获知矩阵真相的人（不一定是肉体消灭，也可以是洗脑），从而保证大系统的稳定性。与一般的杂兵相比，特工可谓是超人，他们拥有常人难以想象的强壮、敏捷和速度，几乎无法在程序的世界中以“物理”方式杀死，然而并非毫无弱点。由于特工只是整个系统的“杀毒程序”，不具有超级用户权限的他们无法脱离程序的限制去创造什么奇迹，他们不能飞翔（但最终Smith通过独立后的不断升级突破了限制），不能穿墙移动，不能在矩阵以外的世界，以及矩阵内部隐藏的非法空间中施展自己的超能力。速度和伪装是特工们在联合作战时最为厉害的武器，他们可以任意将自己复制进入一个普通人的身体，当宿主被击毙之后，他们需要在附近的地点进行“Respawn”，然后就能以状态全满的方式继续作战。在协调性方面，特工们可以瞬间用意识进行联系和沟通，面对任何状况都能在第一时间做出最佳的集体行动决策。

G-Man

《半衰期》（Half-life）系列中的MiB——G-Man堪称是系列中神秘色彩最重的一个角色，他充当着主角Gordon Freeman的监督者和雇佣者的角色。他外形消瘦，留着陆军的半寸头，语调平缓和机械，尽管他的脸上永远都是面无表情，但其内在情绪有时候也会出现焦虑和急躁，此时他会在某些音节（如s音）上出现加重语气、改变语调或者拉长的问题，让人怀疑他是否有轻度的语言障碍。值得注意的是，这个角色的真名并不是G-Man，尽管官方从未解释过其具体含义，但根据一贯的打扮，可以看到编剧试图引入“政府探员”（government man）的MiB内涵。我们不知道他究竟属于哪一个阵营，尽管在HL2发布前很多玩家相信他就是“黑山”的负责人，但布林博士的浮出水面从正面否定了这一推断。

HL初代到二代之间的时间已经过去了二十年，但G-Man的样貌没有发生任何改变。他不仅可以脱离时间，而且还能跨越空间出现在任何他想进行干预的地点。在初代中，他总是会出现在根本无法进入或者出去的封闭房屋中，并且在Freeman试图上前调查的时候消失得无影无踪。在二代的大本营（Citadel）屋顶，他甚至出面暂停了时间，阻止了一次会把主角吞噬掉的大爆炸。除此之外，G-Man还拥有将其他人带入虚空平行世界和意念干扰能力。

观察者

美剧《迷离档案》（Fringe）中的MiB——观察者（Obversers）应该是造型比较怪异的黑衣人形象，他们身穿老式黑色西服，头戴礼帽，面目苍白，看上去十分病态，没有头发和眉毛，手提黑色公文包，非常喜爱食用生牛肉和番茄酱。在前三季的故事中，很多观众推测观察者是外星人，或者是两个平行世界之间的“仲裁者”，因为他们装备有许多“反人类”的火星科技，可以脱离物理定律的约束约束自由穿梭于时间与空间之中。在第四季中，谜底被揭开：他们之所以可以存在于时间以外，是因为他们不属于“现在”和“过去”，而属于人类的一个可能存在的未来。起初观察者是以“科学工作者”的身份登场的，他们试图通过对历史重大关键点的穿越，来研究人类文明的进化历程。每个观测者都被给予一个代号，从一月到十二月。其中在剧集中担任其重要角色的一名贯彻者，是“九月”（September）。与其同僚不同的是，他具有很强的同情心、责任感，甚至在观测任务中爱上了一个名叫Christine的女孩，并且多次出手相救。也正是因为具有正常人的情感，让他在“观测”任务中饱受痛苦的煎熬。

他们唯一的行动准则是“绝不介入”，以免


■《黑客帝国》中的MiB严格意义上来说只有Smith一人。


■因为一般的特工穿着的是深绿色西服，“龌龊司机”兄弟认为颜色的调整更符合电影的数字化主体。


■相隔了20年之久的G-Man，容姿并没有任何变化。


■《迷离档案》中”观测者“组织的代表人物——”九月“，严格来说，他是一个破坏时空稳定的搅屎棍。



□“观测者”的造型看成是MiB中最为老土的一个。

时间悖论的产生。然而当这个“未来”由于平行世界之间的相互渗透而被破坏到了完全无法修复的地步，在这个时候，观察者决定对2015年，也就是剧集故事的开端进行干涉，试图以边缘小组（Fringe Division）为基础建设一个独裁力量，从而阻止两个世界之间所爆发的这场战争。

MiB 的标志性载具


■黄昏中的黑鹰，不管用什么涂装，看上去都是一架”黑色直升机“


■边境警察组织使用的配有金色边条的”黑色直升机“


■由于阳光折射和沙尘恶劣天气，很多深色橄榄绿涂装的直升机也被误认为执行黑色行动的”Black Helicopter“


■真正装备有”黑色直升机“的军事单位只有一个，它就是著名的”夜行者“

除了大马力、强大的越野和抗击打性能以外，从福特野马Ⅰ、维多利亚皇冠到雪弗兰的Suburban SUV，MiB地面载具最为显著的特色便是清一色的黑色涂装。而在空中载具方面，几十年来他们最热爱的莫过于机动性惊人且对降落场几乎没有要求的MH-6“小鸟”直升机。从罗斯威尔事件到情治单位在国内外开展的各种隐秘执法和军事活动，犹如幽灵一样的存在——“黑色直升机”总是各种黑色行动的参与者，担负着人员部署、空中监视、火力支援和人贩押运等职责。Black Helicopter也成为了阴谋论的一个代名词，以及涉及MiB的流行文化中的一个常见概念。

影视作品中最早出现“黑色直升机”形象的，是1977年的科幻电影《魔蝎星一号》，它是以20世纪最为典型的阴谋论代表——“登月骗局”为原型创作而成的。影片中的NASA为了登陆火星的计划忙碌了16年，耗费了大量的资金和资源，已经越来越无法向公众交代。于是项目主管制订了一个完美无缺的制假贩假计划：将之前拍摄的纪录片改造成飞船发射，再在摄影棚中拍摄登陆火星的“实况”，最后发布飞船在返回地球过程中失事的假消息，暗地中将所有宇航员（亦可称为演员）全部灭口。然而唯一的一名幸存者——也就是开着光环的主角逃出了险境，他自然会在接下来的逃亡过程中受到密探们的追杀。影片中的黑色直升机与其说是MiB们的载具，不如说是一种具有自我意识（AI）的无人杀手，它们会在行动过程中以脸对脸的方式交流情报，商讨下一步的行动计划。1997年由梅尔·吉普赛主演的惊悚动作电影《阴谋论》中，纽约出租车司机主角受到了一个来自神秘情报机构的MiB所驾驶的黑色直升机的追杀。2007年的《变形金刚》真人电影中，大黄蜂就是被“第七部”的黑色直升机群所俘虏的。在《半条命》和《杀出重围》系列中，黑色直升机也是主要的运输工具。

无论是美国四军（含海军陆战队）还是特种战司令部旗下的各个单位，它们所装备的直升机极少使用黑色或者褐色涂装，因此“黑色直升机”被阴谋论者认为是一种执行秘密任务的机动载具。“黑色直升机”的形象并不是阴谋论者纯脑补出来的，它有着不小的现实依据，那些目击者们看到的可以有如下解释：

– 一些属于国民警卫队和洲警所装备的UH-60采用了黑色涂装，此外边境保护局的直升机使用的UH-60为黑色与金色边条的涂装方式。

– 美国陆军和国民警卫队的直升机的标准涂装为土褐色橄榄绿，在傍晚和沙尘等能见度不佳的天气情况下，极容易被识别为黑色。唯一使用黑色UH-60的正规军单位，是第160特种作战航空团（夜行者）。

– 上世纪70年代早期，CIA采购了一批以低噪音著称的休斯500P直升机，进行一项旨在原始森林中快速布设通信电缆的训练，以此来加强特种部队在北越和柬埔寨执行黑色行动的能力。该项训练最初是在加州的卡尔佛城近郊进行的，之后又到内华达沙漠这个UFO迷们的圣地进行过大规模演习，因此被地面上那些小绿人迷们认做是MiB执行不可告人使命的飞行器，也就不奇怪了。

– 作为一支高度以来直升机的军队，美国陆军经常在人口密集区域上空进行高强度夜间训练，比如在关闭航行灯的情况下，依靠红外频闪、夜视仪和GPS，在零可视度的情况下完成各种编队科目。这种危险性极大的训练不仅是对飞行员的考验，而且在地面上的居民看来，也颇具神秘色彩。

结语

无论是我们生活在原始森林中的祖先，还是资讯爆炸时代的的当代大众，“安全感”处于生存需求的首位。人类恐惧所爱的事物会远离自己，恐惧自己会受到伤害。而当越来越多的人隐藏在潜意识中的恐惧被所处时代的焦点串联起来，并产生共鸣的时候，这就是一次让大多数人都深信不疑的阴谋论。往往越是弱势、越对安全感有渴望的人汇聚在一起时，能想象出的阴谋论就愈发匪夷所思。阴谋论的潜台词便是，任何重大历史事件无论过程多么波折、复杂，都是一个人为的过程，所有看似不可控的“意外”都是人为设定与运作的结果，它的本质，是一种令人生厌的完美主义。既然事件的影响力越大、波及的范围越广，需要参与的人越多，那么将它维持在一个世人不可知的阴谋的原因，就在于充当一个个螺丝钉的参与者，都是一群不苟言笑、毫无人类情感的机器，那么黑衣人就是执行这些使命的最好人选。无论是费迪兰大公遇刺、珍珠港“苦肉计”阴谋论、UFO阴谋论、肯尼迪遇刺案阴谋论还是911阴谋论，那些面目冷峻、行踪诡异的黑衣人永远都是其实施的载体，也正是因为这个原因，才造就了千百年来这个永恒不变，但始终散发着神秘感和恐怖感的经典形象的无穷魅力。或许，MiB从反面告诉现实生活中的我们，安宁的生活是平淡的，也是最经不起深究的。追究每一个看似异常的线索，带来的可能才是真正的伤害，魔由心生，MiB又何尝不是？就让他们永远的出现在该出现的地方吧！

管挖不管埋

——细数那些坑王之王

生于这个拥有着5000年悠长历史的国度，历史对于我们的最深远影响莫过于，打开电视的时候总或多或少能看到里面演绎着皇侯将相的那点趣闻轶事。从民间传说、古典小说到今天乐此不彼的穿越题材乃至眼下正红的深宫勾心斗角，与封建社会相关的那点小故事总能点到观众这或许那的兴奋点，皇帝这个名词对于我们来说早已是一个耳熟能详喜闻乐见的概念。

但是残忍的历史学家们总会告诉你一些你不愿意知道的真相，譬如皇帝并非都是父爱满溢陪着阿哥格格夜夜笙歌唱风儿沙儿之类的流行歌曲，皇帝并非都是面如冠玉堂堂七尺男儿多情风流到处留情的倜傥浪子，皇帝更非都是爱民如子勤政持国动不动微服私访打听民间疾苦为人民排忧解难的。



实际上，我们只是由于更乐意相信一些美好的事物和印象而在脑子过滤掉了一些对皇帝的不好印象，譬如一说商纣就先想妲己妹子的妖娆，一说嬴政就先想万里长城的壮阔，但是无法否认的是历史上大部分的皇帝实际上都在出生的时候便自带较高级别的S属性：喜闻乐见的皇阿玛乾隆哥哥江南去了几次无法统计，文字狱搞掉的一批无辜群众却是有目共睹的；李世民虽然开创了盛唐的局面，但王位也是通过与自家兄长相爱（喂！）相杀而来的；哪怕看起来最是人畜无害的刘备大哥，也落得了一个“眼泪鼻涕一起流，收买人心不回头”的名声，临死前还给好基友亮亮托了个不成材的阿斗，最终把人家累死在工作岗位上成就了历史上著名的殉职事件。

有道是“一将功成万骨枯”，嬴政一出“焚书坑儒”道出了多少帝王的政治逻辑：成就伟业就免不了要挖坑埋人，想当皇帝就得多找点拥护自己的冤大头往死里坑，若道万民是我爹，那我的座右铭从此是“坑爹”。

话锋回到阳光明媚鸟语花香的新时代，当下自然不会再有什么挖坑埋人之类的残忍行径出现，但是现今的“坑”字已经超越了原意，不仅仅指的填埋东西的土坑，更被发散到了那些一直没有结束的连载身上。ACG界有一句耳熟能详的说法“掉坑里了”，就是被这种半太监作品吸引的欲罢不能却眼见收尾遥遥无期，只能以这句话作为血泪般的控诉和呐喊，提醒其它无辜读者多加注意：内有巨坑，珍惜生命。

实际上，这些成为了巨坑的作品总有它的过人之处，否则也没有那么多的读者会因为它的无法完结捶胸顿足纠结不已了。可以说，巨坑作品们的作者总有些帝王之气，才能这样牵引着万民的心思随之波动，但由于种种原因所致，使得作品的连载无法顺利收尾，越走越远。读者虽然也知道与其期待这些作品早日收笔甚至不如期待一下山无棱、天地合种虚无缥缈的事情，但还是心甘情愿的为之心醉神迷，这也符合了帝王的处世之道：我不止要坑你，我还要让你你明知被坑还要无怨无悔，乖乖掏钱。

于是此次在这里写下一些著名巨坑的介绍，一方面是缅怀我们为之魂牵梦萦的岁月，一方面也算是在此许愿这些帝王帝后们哪天大发慈悲，看在粉丝们眼泪翻飞的份上心思一动给作品来个了结，那也是善事一桩功德无量，同时还能提醒一下那些尚未掉坑的无辜同学：书坑无底，回头是岸；不慎落坑，自求多福。

而此文既然是以帝王为喻，那么首先登场的自然得是：

文 Joker 编 八重樱 美编 NINA

帝王之祖夏启 ——那最古老最悠远的坑王：《尼罗河女儿》

作为中国帝皇历史的开辟者，夏启是禅让制转为世袭制以后的第一任统治者，也是真正意义上的第一任帝王，要说当皇帝是一门流派的话，夏启绝对是当之无愧的开山祖师爷，每年清明节第一个要拜的便得是这位首任。



要说著名巨坑里历史最是悠久的，自然是细川智荣子这部神级巨坑《尼罗河女儿》，当一个坑悠久到了传说级别时，总有很多人会对作者的年龄表示浓厚的兴趣，结果大部分了解到的人都惊呆了：1935年1月1日！比卢沟桥事变还早了两年多！她差不多两岁生日的时候中国才刚刚发生了西安事变！

《尼罗河女儿》作为最神奇的天坑，连载始于1976年，当时中国国内才刚刚结束文革准备迎接改革开放的春风到来，上山下乡的知青们才刚开始纷纷返乡，哪怕是比它小了10岁的



读者，今天也到了成家立业结婚生子的年龄，而这部作品却依旧不紧不慢的在《花与梦》和《WING》上面连载。

有坑至此，掉进去的读者可想而知必须具备多么深不可测的心理承受能力，才能追一部

连载30多年而不知疲倦，最难能可贵的是还得随时做好心理准备迎接作者先作品而去的消息。智荣子老师顶着将近80岁的高龄，也难怪坊间偶尔会传出她已经去世的谣言，每次谣言的出现相信都是对这部作品死忠读者的一次心理摧残吧。尽管《尼罗河女儿》已经由智荣子老师的妹妹接手连载，但是完结依旧遥遥无期，只盼望她能健康活到看着自己一手创作的传说巨坑完结的一天吧。

今天回看《尼罗河女儿》的画风未免会让人感到有点不适应，审美从来都不是一个一成不变的概念，四大美人的杨贵妃早被爆出了其实是个大胖子的八卦，70年代的漫画美女顶着一副能戳穿木板的下巴和闪闪亮的星星眼也就不为过了。《尼罗河女儿》虽然画风过时，故事却相当时尚，讲的依旧是群众



到今天依然喜闻乐见的穿越故事：考古学家凯罗尔小姐与父亲到埃及发掘古墓，法老王本着最爱诅咒人的约定俗成规矩，当然要让凯罗尔无意中触发了一些恶毒的咒语，凯罗尔的父亲终于由此死于非命，而凯罗尔也在不久后被一位神秘人带回了3000年前的埃及……

似曾相识么？不说电视里充斥着的相关题材的电视剧，今年春节晚会都有两个小品跟穿越有关。我们现在还在乐此不彼玩着人家30年前玩剩下的题材，不是我们太落伍，就是别人太超前了。而尼《尼罗河女儿》所述的还远不止此，穿越以后在埃及王朝中遭遇的勾心斗角、爱恨情仇都被描绘得淋漓尽致，凯罗尔在古埃及经历了各种曲折风波洗礼在古代与现代来回穿梭，“尼罗河女儿”（她在书中获得的这个传说中的名字也成为了国内对本作品的译名）的大名传遍了古代地中海与红海沿岸各国。本书以瑰丽奇特的想象，将历史与幻想、战争与爱情融为一体，展现了凯罗尔和曼菲士的这段跨越三千年的爱情及古埃及时代波澜壮阔的生活画卷，这也是为什么它能在30多年后的今天依然经久不衰的缘故。

怪力乱神商纣

——猫吃鱼，狗吃肉，奥特曼打小怪兽：《强殖装甲》



商纣绝对是知名度最高的皇帝之一，大名鼎鼎的怪力乱神小说代表作《封神演义》便是围绕着这位史上著名的暴君而写。名人什么的大家现在都懒得关心他们的正职工作，小道八卦才是群众津津乐道的谈资，历史上的商纣到底做过什么事情其实已经没有多少人关心，谈商纣当提起姜子牙等一众大罗金仙使着那各路宝贝与妖邪鬼怪作战，这种粗暴有效的仙人妖怪大乱斗基本构成了我辈小时候的想象世界：前方高能反应，有妖怪，放超人。

对于小时候看习惯特摄片的笔者来说，第一次看到《强殖装甲》的兴奋是难以言表的，比起每周守候在电视机前苦等超人爆打小怪兽，能掌握在手里的漫画显然更加吸引，帅气的变身机制、深邃的世界观、曲折的剧情，都在把这部少有的原创往神作的方向推——如果它能完结的话。

作品由一个烂大街的桥段开始：平凡的高中生深町晶在主角光环的笼罩下顺理成章地不小心捡到了奇怪的装甲，却吸引了能变成可怕怪物的兽化兵和其背后组织克诺斯的不停追杀，在例牌反复踹掉不同性能的怪兽以后渐渐发现克诺斯背后隐藏的阴谋，由此引出人类进化史背后的惊天内幕，随着十二神将的登场和巨人殖装的加入，战斗一路升级，幕后黑手渐渐浮出水面，不同立场的人物各怀鬼胎打着算盘，冲突无处不在一触即发……

《强殖装甲》连载始于1985年，虽然不及上文提及的尼罗河女儿如此这般的惊为天人，但是以此等高龄碾压大部分读者年龄那是轻松愉快的。对于看习惯摄片的这一代读者来说，漫画无论是在怪物的设计还是主角殖装的设计上都达到了超高的水平，作为科幻漫画的代表作，它不仅仅把目光停留在人类与怪物的对抗上，题材更是涉及到了人类历史上的诸多未解之谜，以“外星人操纵地球生命进化过程”这种前卫设定吸引了大批非特摄爱好者。

一般来说优秀的漫画作者在自己的当红作品出来之前总有一些不错的尝试让他崭露头角，鸟山明在《龙珠》前就有《阿拉蕾》铺路，富坚义博这种懒到化境的在连载《恶魔爱神》的时候也是个勤奋的漫画界新人，但《强殖装甲》的作者高屋良树从事漫画行业如此多年，惟一一部作品却只有这么一部，更让人发指的是他在连载这部惟一作品时依然是不紧不慢的。

作为一名挖了巨坑的作者，高屋良树免不了要被各种诅咒，车祸人亡之类的小道消息近10年来已经多的让读者麻木了，作者本人甚至还因为这种谣言传的过于厉害亲自露面辟谣。但是在被诅咒了如此多回以后他反而愈加的淡定，连载从之前的月刊到二月刊，再到现在的“什么时候高兴了就画一点，不乐意就扔一边”，高屋良树这样的工作态度居然没有让这部作品在残酷的弱肉强食日本漫画界中被腰斩，已经成为20世纪最大未解之谜之一了。要知道，即使是草稿之神《HUNTERXHUNTER》，好歹在连载的时候还是很安分的每话丢出了15页内容，《强殖装甲》最少的一话只有——4页！！

从小学等到工作好几年的读者已经占了《强殖装甲》读者群的90%以上，幸运的是比起细川老师的高龄，高屋良树应该还能活蹦乱跳上几年，粉丝们虽然恨不得这个懒人早日如谣言一般驾鹤西去，但是在心底里无论国籍和年龄，大概都是在喊着同一句话：如果有生之年看不到大结局，等我死了，孙子一定要记得把这漫画的结局烧给我看。



烽火戏诸侯周幽王

——把作者本人都玩进去的《NANA》

烽火戏诸侯的故事基本已经和狼来了一样的深入人心，周幽王为搏美人一笑把手下诸侯全部当冤大头狠狠的玩弄了一把：烽火一点，诸侯们屁颠屁颠的赶来，老大一口气还没喘过来才发现被耍了，更要命的是这位老色胚不止一次的来回戏弄这些忠心耿耿的诸侯，终于玩脱被真的敌人给爆成了半身不遂。这个故事告诉我们：来回整人是不对的，整多了就得把自个赔进去，出来混，迟早要还的。

《NANA》的大名估计已经无人不知无人不晓了，“世界上的另一个我”这种带着一丝小清新风的副标题在那个还是以小资为情调的年代瞬间席卷了一大票少男少女的心，矢泽爱老师那清新中略带朋克颓气的画风更是引起了无数共鸣，在那个年代小清新风格的文学作品、插图也因为这部作品鸡犬升天了一把，朋克、纹身、烈酒、香烟这些亚文化在这股NANA风的推动下走到了新的高潮。

《NANA》的走红不仅仅是因为它那符合小资口味的画风和人物设定，没有优秀曲折的故事情节支撑这种热潮不可能持续如此长的一



段时间，不得不说矢泽爱在剧情把握和拿捏人心的技巧上到了一个炉火纯青的境界。

剧情把握方面，《NANA》里面人物呼之欲出的感情可以说是本作品最打动人的部分，每一缕香烟传递出的寂寞、每一颗眼泪带出来的欢喜与悲伤都显得那么真挚，读者在看的时候非常容易为剧中人物的命运与感情牵动。很难得可以有一部作品能唤醒读者如此感同身受的共鸣，每一个追求幸福的人在看的同时总是不期然的为剧中人物祈祷，希望他们在经历悲欢离合以后能够最终走到一起，每一次故事的走向都牵动着千万颗读者的心，矢泽爱编故事的能力可见一斑。

至于拿捏人心方面，《NANA》则是把“虐心”一词发挥到了极致，笔者在追连载的期间对这部作品最大的感想便是“作者是不是铁了心要把笔下的角色往死里整来着”。世界上最残酷的事情，莫过于把最美好的幸福亲手在你面前敲成粉碎，矢泽爱深得此间精髓以后，读者期盼的剧中人物幸福就一次次被她亲手轰成渣渣。每一次，每一次两位NANA眼看生活就要获得美好的转机时，总会出现更残酷的变故，苦命鸳鸯已经不能形容几位主角那曲折离奇的命运和作者对他们无情的捉弄，漫迷一边挥洒着千万泪水一边仿佛听到作者在背后那不绝于耳的坏笑：想团圆？希望大大地没有。

于是我们看到矢泽爱开始不停抛洒节操，





反复往死里整自己笔下的人物，搞死了莲，搞崩了娜娜，搞苦了奈奈，搞哭了漫迷，然后躲在作品背后满脸坏笑的想着接下来要整垮哪个角色。有道是“出来混，迟早要还的”，矢泽老师手里飞泪无数，终于还是迎来了怨念爆发的一刻，不知道多少漫迷的诅咒终于在某天显灵，作者本人被高能怨念冲击波击中，进医院躺了好一段时间……

《NANA》连载到现在已经有13个年头，距离结束依旧遥遥无期，我们期待中的角色幸福也虚无缥缈得如同风中残烛，作为粉丝，我们只能反复拜托矢泽老师哪天高抬贵手，放过这群苦命的人，别在来回的整他们，给这部作品一个善终。

双手鲜血淋漓的秦王嬴政

——杀人小学生《名侦探柯南》



秦王嬴政几乎已经成为暴虐的代名词，修长城、建阿房宫、焚书坑儒、疯狂征兵……一王功成万骨枯，他手下枉死的冤魂不计其数，长城脚下的青墙可谓人肉作砖人血作浆。正是这位双手沾满鲜血的皇帝，开创了中国封建时代的新纪元，证明了传奇的铸造背后永远有无数的无名牺牲者，他们有口难言，只能在另外一个世界无声的哭诉自己的冤屈，期望自己来世可以遇上平安年代，无需担惊受怕、朝不保夕。

只是他们不知道，即使是和平的年底啊，依然会有鬼魅一般的死神伪装成人畜无害的小朋友在这个世界上游弋着，他满脸天真，他可爱无邪，他嫉恶如仇，他聪慧过人，但这不能掩饰他夺人性命于无形之间的本质，他从事着这个世界上最可怕的高危职业——不是自己高危，而是靠近他的人高危——成为《名侦探柯南》的主角。

已经没有人能记起到底有多少可怜的冤魂死于柯南身旁了，大家只能记起从这部作品连载伊始的1994年开始，柯南的身边从来最不缺的就是惨死的牺牲者，而且死法各异扑朔迷离，相同的是每次我们英明神武的柯南同学总能通过准确的推理揪出真凶把他绳之于法。

但容我为那些死不瞑目的冤魂们鸣不平一下，其实所谓的“杀死他们的真凶”都不过是浮于表面的现象，真正害死他们的却是有着“死神小学生”之称的江户川柯南小弟弟，这位接近20年才从一年级升到二年级的小朋友显然已经超越了常人的认知范围了。他那惹是生非的体质甚至影响到了身边的亲朋好友，首当其冲的就是“生命中最重要的人”毛利兰小姐，本来作为一位普通的高中生，她有权和同龄人在校园里快乐的生活，每天上学放学打工玩耍，遇到一位白马王子，谈一回梦想中的恋爱。但由于被柯南弟弟看中，从此人生不平凡。

于是一位看似弱质芊芊的高中女生要开飞机、跳火车、骑骏马、战强盗，上天入地必须无





所不能，从摩天大楼纵身跃下、开跑车飞越深渊，各种特技必须信手拈来运用自如，还得能跑能打能开枪能挡子弹，只为了立誓要保护她的万年小学生……

最亲密的人犹如此，那些素不相识萍水相逢的路人，该如何幸免？于是柯南带着他的事故体质招摇过市，翻山越岭跨洋过海就是不愿意好好呆在学校念书，秉着“打一枪换一个地方”的游击队理念，去一处弄死一个人马上换到下一处不带重样，致死方法更是无所不用其极，淹死的电死的闷死的捅死的射死的，只有想不到没有做不到。即便是这样，他依旧每次都能聪明伶俐的揪出“真凶”，完全忘记自己其实才是最可怕的死神这个事实。

眼看和柯南师出同门的金田一已经鸣金收兵宣告完结，柯南却依旧孜孜不倦的继续制造着各种事故，花了10多年时间他终于升到2年级，那群酒鬼幕后黑手却依旧神龙见首不见尾。于是柯南依旧快乐的带着一群小伙伴上天入地无所不能，到处经历意外，到处目睹死人，继续整天不务正业就是不去上课，就是不去努力打败幕后黑暗组织……

死里逃生又是一条好汉的刘邦

——依旧坚挺的《浪客行》

汉高祖刘邦可谓命途曲折的典型，当过地痞流氓、捐过九品芝麻官，人到中年反倒开始飞黄腾达成为一方霸主。一生中经历了韩信、萧何、项羽等亦敌亦友的好基友洗礼，多次大起大落，死里逃生，大难不死抓住后福，霸业越做越大，最终兵入咸阳称帝，与项羽惺惺相惜相爱相杀的结果也以战胜对方告终，建立起刘氏一代辉煌的王朝。

武藏的出身似乎比刘邦还要卑微，前者虽然当个地痞流氓但那好歹也算是地方一霸，欺男霸女那也算是震慑一方，武藏却遇上了一群无知无畏的父老乡亲，直接把他当作洪水猛兽来处理，自小就被当狗一样对待。《浪客行》讲述的便是这个如野兽一般的少年是怎么经历人生的大起大落，领悟生命与武术的真谛，最终成就一代剑术大师的故事。





《浪客行》虽然是以吉川英治的《宫本武藏》为蓝本，但个中却有许多的个人化的修改和独创。我们可以把这些都看做是井上先生在寻找突破口，突破吉川英治的界限，突破自己创作上的界限。他一直试图在创作的过程中融入更多个人化的东西，比如加入了又聋又哑但是天下无敌的佐佐木小次郎这段独创情节，对“剑禅”这个概念进行自己独特的阐述。

而正是因为这种追求独立和突破的创作理念，这部本来有原著小说的漫画作品的走向反而因此变的扑朔迷离，即便是读过原著的读者也未必能猜到故事的走向和最终结局，随着武藏带着手中的刀一步步走向“天下无双”的步伐迈得越来越大，剧情反而愈发的不明朗——“真正的天下无双”便有如打了马赛克的美女照片，离的越是近反而越是看不清楚，武藏在追寻的过程中渐渐学会收敛自己的杀气，学着去理解人类的大爱，去理解人与人之间的羁绊，慢慢超越自己攀向高峰。但高峰之上到底有什么，大家都未能得知。

《浪客行》在连载的过程也并不顺畅，井上雄彦就曾经在 2006 年的时候宣布过漫画即将迎来尾声，结果似乎故事的坑越挖越大，无法草草收尾；之后他又在 2010 年的时候再次宣布即将给漫画作个了解，眼看着坑就要填上了，但是井上先生似乎又画的来劲，结果时间到了 2012 年的今天，武藏依旧和他的剑相依为命。

几经死里逃生，《浪客行》的剧情走向居然愈加发散，几条伏笔丢出去让人都不禁怀疑井上先生到底有没有把它们填上的打算，更可怕的是不知道井上先生什么时候突然来一下惊人之举直接在连载正热的时候把作品收尾了，这种行径在《灌篮高手》的时候相信不少读者是深有体会的。因此《浪客行》也让人追的尤其提心吊胆，总担心什么时候作者一个心情不好就手起刀落收尾，所谓“伴君如伴虎”，刘邦称帝以后屠杀功臣无数，皇帝们的喜好实在不是我等能轻易猜透的，既然掉进了《浪客行》的坑，那么就只能祈祷井上大神能够体恤民情，不要过于残虐了。



几近成了路人甲的刘备

——快让人忘了主角是谁的《大剑》

一部《三国演义》道出了多少英雄好汉，作为三分天下其中一员的刘皇叔本该赚足戏份，奈何却老是被神棍基友小亮亮和红脸弟弟关羽等人抢风头，终于沦落到存在感甚至还不如手下一些二流将军。在这个连上将潘凤都比他有存在感的年头，刘皇叔大概连自己都忘记了自己本来是三国争霸的主角之一吧。



其实配角抢主角戏份这种事情自古便有之，倒也不是什么罕见的事情，《龙珠》里面最受欢迎的是贝吉塔，《幽白》里面赢得尖叫的是飞影和藏马，出色的配角确实往往能获得更多的人气。但是配角抢戏抢到像《大剑》这样连作者都懒得画主角剧情的，却是比较罕见的。

如果不是特地提及，现在还有几个人记得其实《大剑》的主角是古妮雅？更可怜的是，哪怕有人特地提起，大概也没几个人记得其实《大剑》是有一个名为路人甲的炮灰男主角。这部作品的成功几乎全得归功到性格各异但各自出彩的配角身上，微笑的迪妮莎那优雅的强大、幻影的米里雅那领导的气魄都给人留下了深刻的印象，反倒是本该是主角的古妮雅从头到尾都在傲娇，为人过于低调，沉默寡言而且任意妄为，也难怪喜欢这部作品的读者似乎都不大待见这位主角。



作者也许是希望塑造一位外冷内热的低调型主角，但似乎绫波丽之后此类形象便少有能获得前辈这样的成功，说白了还是过于强调外冷的一面，没有将内热一面好好的展现。不爱说话不等于没有性格，古妮雅的沉默寡言不但没有把她内热的性格发挥出来，反倒令旁人寥寥几句就能把她的存在感打成负数，读者甚至记住了可爱而亲切的辛西娅小妹妹，都不愿意去记住古妮雅和她那个已经被遗忘在历史尘埃里的爱人。

于是故事就在这种对主角的遗忘中继续发展着，作者本来希望将故事的线索铺的更开，但目前来看他反倒驾驭不了越来越大的世界与越来越散的线索。“组织”的真面目与它背后的阴谋气势汹汹的袭来，结果看似牛逼哄哄的



这个幕后黑手被米里雅几下以身作则直接把门下战士一股脑策反了，原本厚重而阴暗的黑暗阴谋一下子变成了小丑们的笑话，至于“外面世界”的阴谋，不知道作者是否还记得，以目前的连载情况看来，单是眼下组织的战斗和古妮雅的去向就足够他去慢慢交代伏笔了。

按目前《大剑》的连载进度看来，当前世界只是整个世界的一小部分，仅仅是这个小世界便至少有 3 条线索需要收，更别提作者总是不小心把本该往回收的线索往歪扩散的习惯。于是我们有理由相信，这部作品只要不被腰斩，距离完结还有太长的一段距离，就是不知道在这些漫长的追逐连载的日子里，我们还能有多少人记得它曾经有一位名为古妮雅的女主角，她被淹没在一群配角的光芒中，但是并不可怜，因为有一位大家都记不住名字的男主角在一直傻傻的等着她。

叱咤风云的女帝武则天

——女人坑起人来也不偿命的《X》



莫道帝皇只乃男儿事，皆因平生未遇武则天。事实证明我们的女性主义发源比西方还要早了几百年，当中世纪的欧洲妇女还只能作为男人的依附品苦苦求存时，我们已经出了一位叱咤风云的女帝武则天。这位中国历史上惟一的女性皇帝如果搁今天那绝对是一等一的女权代言人，从 M 系小萝莉一路走到 S 系女王，经历过的勾心斗角比今日的宫廷戏要惊心动魄千百倍，最终坐到皇帝的宝座上统治一群男人长达 16 年，手腕可见一斑。经历过这种种残酷的宫廷斗争，她手中少不了的是累累的鲜血，可以说是踩着众多的尸体往上爬的，女人狠起来显然一点都不逊色于男人。

虽然动漫界的女性作者多如牛毛，但是依然没有哪个人的光芒能盖过 CLAMP，这个多人女子组合秉承着人多力量大的理念创作出无数为人津津乐道的作品。其中早已完结的《圣传》、《魔卡少女樱》、《人形电脑天使心》等作品早已深入人心，当前手头也依旧有人气高涨的《xxxHOLIC》和《GATE》火热连载中，著作等身的光环背后，又有多少人记得那大明湖畔被她们遗忘的弃坑们在风中落泪?

其实《X》的故事现在看起来已经烂大街到让人发指的地步，无非是丢出一个世界末日传说的幌子，让一群帅哥围绕着这个虚无缥缈的宿命你来我往的干架，争取在 1999 年（没错，故事里设定的这个世界末日离我们已经有 13 年之久了）地球崩坏之前把对方推倒。期间各色帅哥美女争相登场，一脸正经的摆出各种标准海报表情，舞着华丽的武器漫天撒羽毛，完全不顾这些羽毛会给环卫工人带来多少工作压力。他们不紧不慢的你来我往打情骂俏，书中的 1999 年世界末日虽然迟迟没有到来，作品连载却已经从 1992 年折腾到 2003 年了。终于作者本人也觉得在 2003 年还在扯 99 年世界末日是一件很丢人的事情，宣布《X》被弃坑。

不知道有多少当年苦追《X》的少女们在





提起这部巨坑时伤心落泪，曾几何时为那首《Forever Love》一遍遍的挥泪千行，为作品里那一对对喜闻乐见的 CP 面红心跳，满怀期待的等着这一群男人在世界末日来临之前用他们的生命点亮爱情的火花。没想到这一次真挚的感情投入却换来作者无情的嘲弄，人物的脸被永远定格在了那个永远不会到来的末日之前，也许宣布弃坑的这天对于粉丝来说才是不折不扣的世界末日。

最终我们还是得接受现实，《X》已然成为一个永远无法填补的遗憾，世界末日什么的早就成了笑话，《X》说的一个什么样的故事也不必再想，我们依旧记住的，是那一张张熟悉的面孔，淹没在漫天飞舞的羽毛之中。

盛极而衰的唐玄宗

——难以再现辉煌的《火影忍者》

唐玄宗是一位充满争议的皇帝，唐朝最牛逼哄哄的年代和急转直下的年代都被他碰上了，自己一手缔造了当时世界上最辉煌灿烂的文明帝国，却又一手将它败得元气大伤。开元盛世的局面直到今天仍然是中国人最自豪的岁月，却掩盖不住安史之乱的落魄带来的悲凉与凄迷，唐玄宗本来可以成为一名最优秀的皇帝，最终却把连子孙本一块吃掉，唐朝终于无法再现辉煌，最强大的帝国也自此开始衰落。

身为“三大民工漫”之一的《火影》之所以被称为民工漫不是因为低俗，而是因为受众之广几乎遍布所有年龄层和文化背景人群，所谓“大众的就是优秀的”，万人空巷同追《火影》的时候它确实有着它的过人之处。虽然“吊车尾的笨鸟通过自己的努力向梦想和目标进发”的烂俗桥段早被无数的少年漫画用到麻木，但《火影》凭借它鲜明的人物个性和曲折的剧情取得了相当一部分读者的青睐。

即使是现在，回想起中忍考试时的剧情依旧能让人感觉到热血沸腾，《火影》在它最火爆的年代曾经牢牢的盘踞了大小论坛下载与在

线收看排行榜的前列，电视上的卡通频道充斥着相关的报道或者动画连载，走进广大人民群众内部的网吧，10台机器甚至能看到四五台正在播着《火影》动画。与它相关的同人、周边、手办、游戏满地走，天安门上扔个狗不理包子都能砸倒一个《火影》的粉丝。

其实，岸本原本可以抓紧这股春风把《火影》推向一个经久不衰的高度，新颖的设定和个性出彩的人物技能，加上鸣人佐助你追我逃的卿卿我我原本可以发散开去，让故事变得更有深度和厚度。只可惜不知道是不是受了常常出现不紧不慢番外篇的动画版影响，岸本似乎越来越喜欢在主线剧情以外画各种小故事。若果《火影》的人物关系比较单纯，多画点单元剧倒也没什么，前面已有柯南前辈老早忘记自





己原本是要去揪黑暗组织尾巴的初衷，和小兰姐姐双宿双栖天天冒险，但人家原本就是人物关系简单，没有那么多的爱恨情仇纠葛，作为有着宏大主线的《火影》爱上了单元剧以后反而把自己最大的优势抛到了背后，读者还在苦苦等待着看看佐助又黑化了多少，岸本却依旧我行我素的让鸣人和他快乐的朋友们悠悠闲闲的在那打情骂俏。

可以说《火影》的日渐下坡完全是岸本一手造成的，他亲手打造了火影的金漆招牌，却又一手让这块招牌日益被磨损。连载到今天，《火影》虽然又回到了主线剧情上，但是长年的磨蹭让粉丝们早已失去耐性，大家都对连载了10话还在原地兜圈子的剧情走向感到疲倦，身为作者的岸本对这种状况似乎也已然有心杀贼，无力回天。

当然，就如我们不能否认唐朝始终是我们最辉煌的朝代，《火影》今天的下坡不等于它曾经的辉煌要被否决，多年后的今天我们依然记得在中忍考试时，那个虽然看起来笨笨但是却在不懈努力证明自己的鸣人，记得他和佐助纠葛不清的情债，记得他在朋友遭到危险时挺身而出的身影，记得我们每周守在电脑前等待连载刷新的忐忑心情。



最不像皇帝的才子李煜

——懒虫富坚和他的《猎人》



所谓王侯将相宁有种乎，有些人天生便是皇帝的料，含着金钥匙呱呱坠地一辈子下来或精于政事或勤于外交，但也有一些皇帝虽然生于帝王之家却生就一副不务正业的性子。李煜作为一名诗人那绝对是不得不提的才子，但他却非常不合时宜的生在了帝王之家，一辈子下来没做多少皇帝该做的事情，倒是吟诗作对留下了墨宝万千，结果皇帝的本分没尽，落得了个国破山河损，自己最终只能对着故国领土望洋兴叹。所以当皇帝一旦太懒了真的会害人不浅，往小了说妻离子散，往大了说那就是祸国殃民。

论才华，当世的漫画家能与富坚义博比肩的相信屈指可数，这个从来不愿意按常理出牌的老顽童在当年的《幽游白书》和《LEVEL E》就把自己那横溢的才华挥洒的淋漓尽致，《幽白》那让人回味无穷的收尾方式，《LEVEL E》那天马行空的想象力和剧情编排能力，都在用自己的方式证明着富坚这个不按常理出牌的脑袋总能给人突如其来的惊喜。

要说鬼才总有些坏习惯，那也是可以理解的，但富坚的坏习惯却令人久久无法释怀——这个人真的是太！懒！了！！《猎人》的漫画版几乎是与《One Piece》同时开始，连载到今天《OP》已经直逼700话的高产量，《猎人》却又在上个月再次休刊停在了340话！

不能否认富坚老怪确实有他的独到之处，能把小孩找爸爸的故事画得如此出彩，当下也只有他一人能做到，《猎人》连载到今天虽然为富坚打下了累累罪行，但依然吸引住大批死忠不离不弃。富坚总能让剧情往最意想不到的方向发展，驾驭伏笔和发散线索的功力也堪称一流，他的笔下从来没有多余的角色，总能让读者记住每一个配角做过的每一件事，如果他愿意认真画漫画的





话，《猎人》可以毫无疑问的成为当世神作。

但富坚似乎并不打算好好干他作为漫画家的正业，《猎人》连载到今天已经经历了不知道多少次大小休刊，短的隔一周一次，长的就一年半载不见人影。理由更是千奇百怪，修行的，爬山的，取材的，包罗万象，粉丝从愤怒到无奈到听之任之却依旧不离不弃，不知道欠下这么多情债的他死后到底会被怎么处理。最恶劣的一段时间里，一个月连载一话的猎人给出的还是线稿！没错！不是草稿！而是他妈的分镜线稿！寥寥几根线就算是一幅图了！

遗憾的是，在短短十几话充满诚意的连载，展开了新的伏笔和故事线以后，富坚再次宣布休刊，复刊日期未定。欣慰的是，这十几话的内容却让人发现富坚鬼才依旧宝刀未老，他是一个优秀的剧作者、画手，可惜的是，他是一个不合格的漫画家。

虽然很懊恼富坚这种讨打的态度，但不能否认的是，猎人依旧是一部振奋人心的作品，富坚有着最不敬业的态度和最天马行空的才华，虽然苦了粉丝，但是依旧苦并快乐着。

副业多多的皇帝朱元璋

——多才多艺的永野护与他的《五星物语》



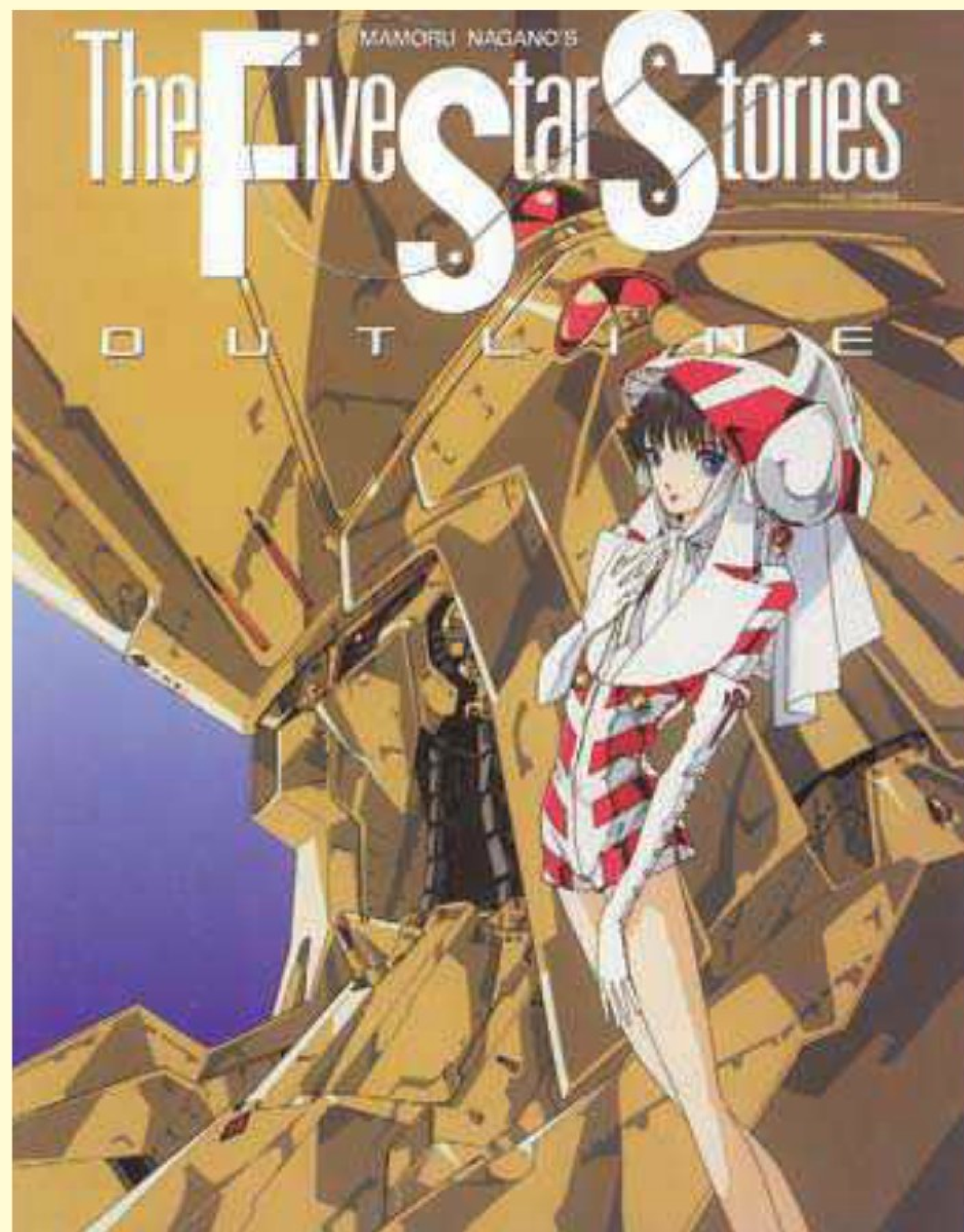
明朝的那些事儿走红以后，明朝皇帝那些杂七杂八的小道八卦早被挖的个通通透透，首当其冲的自然是开朝大帝朱元璋同学了。传说这位相貌丑陋的重八在当皇帝之前副业多多，当过屠夫，做过流氓，皈依我佛当过和尚，金庸老师后来还在《倚天屠龙记》里面给他安排了个角色充当了明教一员，真可谓，日理万机，重八很忙。兼职这么多，读者反而搞不清楚哪个才是他的正职，为人民所津津乐道的全他的副业，他作为皇帝在位时都做过些什么，反倒在其次了。

在永野护诸多个人简介中，漫画家只是其中一项，这个怪物般的天才涉猎的范围之广让人惊叹：设计师、漫画家、摇滚音乐家、专业游戏玩家、模型发烧友……这些看似互不相干的爱好集于他一人身上的结果是他的漫画事业只占了人生很小的一部分，因此作为他的漫画粉丝，面临的压力可想而知会有多大，一位今天创作音乐明天打游戏后天玩模型的漫画作者到底能在自己的作品中搁置多少精力，实在让人怀疑。

而天才的意义就在于他居然能用从诸多事务中抽出的一小部分精力创作出了《五星物语》这部气势恢宏的史诗。已经没有人能数清与《五星物语》相关的考究和资料到底有多少了，初心者单是看到它那如山一般堆积的名词解释便被吓的五体投地，加上与之相关的历史设定和人物周边，《五星物语》硬生生靠这些可怕的数据量成为最晦涩难懂的漫画作品之一。有感于此，《五星物语》的爱好者们最为之痴迷的，也正是那些晦涩的名词解释和历史故事。

只可惜这么一部宏大的史诗漫画却摊上了永野护这么个玩票式的作者，《五星物语》的连载以速度来算估计都能从漫画变成插图集，永野大神可以因为突然想玩游戏直接把连载休刊一年。电玩界的公司当然不会放过知名度如此高的铁杆





粉丝，世嘉、NAMCO等大型游戏公司都找他作过游戏设定，甚至开专题让他撰文写下游戏的心得。最帅气的一次休刊，在2001年直接打出了大字标题：我要打《暗黑破坏神2》！破坏力直追大菠萝。

除此以外，他还热爱摇滚，会自己弹琴，更为自己的漫画作品填词作曲；身为时装设计师的他会为自己设计一套服装来穿；加上有一位声优太太，他甚至去主持过电台节目；2000年的时候他还玩过COSPLAY，直接和另外一个男人去扮演了美少女战士中的美奈子和火野丽……

有父及此，你还能期待《五星物语》的连载能有多顺利进行呢？只盼永野护哪天被大慈大悲的天神击中，突然想起自己其实还有“漫画家”这个职业，早日把那个连作者本人都快被搞蒙设定的漫画大坑填上，千万个嗷嗷待哺的嘴巴张大等着呢。

在位时间最长最忙碌的皇帝乾隆

——勤勉敬业的尾田与《One Piece》

乾隆大概是我辈最耳熟能详的皇帝了，与他相关的文学作品和电视剧从来没有退出过我们的视线以外，从民间传说到当红剧集，从历史演义到戏说穿越，有乾隆的地方基本就有故事。而身为历史上在位时间最长的他，一辈子确实也能算个兢兢业业，60年的职业生涯从未荒废朝政，缔造了一代康乾盛世之余并没有像前辈唐玄宗那样因为宠爱美人而使得朝纲败坏，绝对够的上是皇帝里的劳动模范。



要说当代漫画家里的劳动模范，绝对非尾田荣一郎莫属了，他笔下的路飞海贼团在经历了种种波折以后已然突破天际，尾田本人也因为他的敬业和他的才华成为当下最受欢迎的漫画家。《One Piece》从1997年开始连载到今天已经接近700话，单行本发行65册，已经足够占领一个人的整片书架！而在此期间他几乎没有过一次休息，一直孜孜不倦的编写着路飞的传奇故事，而《OP》的人气也随着他的这种敬业一路飙升，终于成为



JUMP当之无愧的头牌花旦，俯瞰众生。

天才的崛起不仅仅靠的勤劳致富，《OP》之所以能获得如此辉煌的成功更重要的是来自尾田惊人的创作才气。《OP》的题材乍看上去是最单纯的热血类少年漫，但即使是少年漫也极少见到热血得如此彻底，如此深入骨髓：回想路飞海贼团众人的故事，几乎每一个人的笑脸背后都有一段愁断柔肠的往事，在面对压倒性强大的敌人时他们从未退缩，却在自己重视的事物之前停滞不前。铁汉背后的柔情在尾田的笔下显得尤其动人，擦去脸上的血迹放声大

哭的汉子们居然也能如此帅气，尾田笔下角色的热血更多是来自这种“本真”，怀着对梦想的渴求踏出永不回头的脚步，如果路上有荆棘就用脚下的血汗把它们填平。正是这种“本真”打动了每一位读者，比起那些隔靴挠痒喊着“朋友由我来保护”之类苍白无力口号的漫画，路飞众人当时背过身去露出手臂上的 X 符号一幕实在是胜出了千百倍。

在经历了白胡子海贼团大战海军一役后，《OP》在连载了 14 年后迎来了前半篇的终结，尾田也获得了短暂的休息时间，这也



是他在连载期间惟一的一次超过一周的休息。而尾田本人并未因为《OP》的大受欢迎而松懈，《OP》的新篇很快就随之出炉，依旧是那些熟悉的面孔，只是经过了岁月的磨练以后越发成熟，依旧是那个与梦想有关的热血主题，在风雨的洗礼后更加诱人。路飞海贼团再次起航，故事远远未完结，带着粉丝们的热泪，也带着对尾田的期待。

庆幸的是，尾田从未让我们失望过，海贼们注定能继续写下他们新的传奇。

不是皇上胜似皇上的慈禧

——总在继续坑钱的《新世纪福音战士》



一般说来，慈禧太后并不算得是皇帝，但是这老巫婆的昭著臭名早已罄竹难书，记得笔者初中时期看历史课本，对这个垂帘听政阻碍历史潮流的恶女人是恨的咬牙切齿。这老不死在位的时期虽然没有名义上的篡夺帝位，但是她早就凭借在宫中的影响力霸占了皇权几十年。对于这样一位充满争议的女性，相信大部分人对她的评价都是：占着茅坑不拉屎固然可恨，更可恨的是一直在占着茅坑拉屎。

一般意义上说，《新世纪福音战士》早在它播完 26 话 TV 和两部剧场版以后就完结了，应该算不得是一个坑，可恨的是 G 社完全没有放弃这棵影响了整个 90 年代日本动画界的摇钱树的意思，结果 EVA 虽然早已完结，但却如百足之虫一般死而不僵，幽灵似的一直游荡在众人的视线范围内，久久不愿意离去。

不得不说《新世纪福音战士》确实是一部优秀的作品，作为一部机器人动画，它懂得不能把故事拘泥在热血的少年保护地球这种老旧题材上。除了激烈的战斗和炫目的机器人以外，它非常注重对人物个性的塑造与对内心精神世界的分析，在后期大量使用了意识流叙事手法让整部动画显得如梦似幻，它还引入了大量宗教、哲学理念，将机器人战斗与神秘的圣经预言巧妙的结合到一起，最终使得它在日本掀起被称为“社会现象”程度的巨大回响与冲击，并成为日本动画史上的一座里程碑。许多动漫欣赏者常视其为日本历史中最伟大的动漫之一。

EVA 的周边产品到底有多少已经没人数的清了，它带动的同人、周边、模型产业哪怕是在动画已经结束了 17 年后的今天依然是业内的一块肥肉。这部打着超级系幌子说着真实系故事设定着神棍系背景的动画捧红了两位动画界的代表女性，无口的绫波女神和傲娇的 ASUKA 女帝直到今天依然是无数人魂牵梦萦的梦中情人，前者更是怀揣大名鼎鼎的《绫波育成计划》从粉丝手里搜刮了一批又一批的金银财宝。

即使不提那些杂七杂八的周边，G 社本身就 EVA 推出的骗钱计划细数下来就已经让



人发指：除去 1995 年初版的 26 话 TV 版以外，有 2003 的重制版 TV，总结型剧场版的《死与新生》上下两部，为 TV 版补完剧情的《AIR》、《真心为你》两部剧场版，死与新生上下两部合起来当做一部播放的《Revival Of EVANGELION》，还有当下正火的新剧场版四部曲《序》、《破》和《急》，四部曲的第四部尚未确定名字，但可以确定的是作为 G 社无耻敛财的杀手锏，它迟早会到来。再算上之前提到的《凌波育成计划》，EVA 的官方敛财计划如意算盘打的那叫一个叮咚响。



虽然明知自己正被骗钱，但是粉丝们依然义无反顾的投入了这个被骗的行列，EVA 的影响力至今仍然久久未曾褪去，至于 G 社打算骗钱骗到什么时候——我相信，山无棱，天地合，乃敢与君绝，真正意义上完结遥遥无期的巨坑，当属《新世纪福音战士》的来回炒冷饭莫属。

写在后面的话

合上史书，往昔帝皇们的音容笑貌又一次浮现在眼前（谜之音：道具的雪花快不够用了，赶紧收尾吧。），这些坑人无数的封建社会统治者终于还是留在了历史里。但是放眼今天，各大小动漫的坑依然在慢慢悠悠的坑人不倦，随着一个接一个粉丝掉进坑里传出的惨叫回荡，这些巨坑们只笑笑，不住口。

被坑固然惆怅，但是挖坑的人也未必都是故意而为之。所谓盗亦有道，在这个小偷都要持证上岗的年代，挖坑的人也并非全是不负责任玩弄感情的负心人，曾几何时被以为完结之日遥遥无期的《犬夜叉》都迎来了大结局，世界总归是很美好的，挖坑不填始终还是少数。何况即使是坑，虽然有《X》这种已经摆明是被遗弃的恶性肿瘤坑，但也有《OP》、《火影》这种虽然未知完结之日在何时但眼看总会有个头的诚意坑，有《NANA》这种来回折腾但随时能收尾的随意坑，也有《猎人》这种作者偶尔一根筋更新几话就精彩无比的玩票坑。

而本文的用意，当然也在于列举这些坑的性质，让大家跳的谨慎也跳的舒心，掉坑的一刻固然惆怅，但目睹填坑的一刻也总是无比舒畅的。珍惜生命，请看准坑再跳。



初音未来的秘密花园

对于初音未来这个名字，每一个人似乎都有属于自己的读解，她首先是一款音乐软件的虚拟形象，也是众多动漫爱好者们所喜欢的角色，甚至是大量动漫周边产品的题材，由初音未来这个形象而衍生出的漫画、插画、游戏、手办甚至是包子都大受欢迎，某种程度上来说，初音不再只是一个单纯的虚拟偶像，而是一种能够持续在动漫圈子中风行的文化现象。本期秘密花园，各位小编们将献出自己珍藏的初音美图与大家分享，图片来源均为网络，并注明了作者，各位感兴趣的读者可以按图索骥来找到自己心仪的画手哦。





不知道 Miku 对于用はちゅねミク造型捏成的包子有什么感想？（作者：中野）

初音身上的萌点很多，长长的双马尾算是其中之一，这幅作品里，马尾的长度和柔顺感都经过了夸张，让人有种禁不住想要摸一把的冲动。(作者：茶々丸)

这幅黑暗华贵风格的 Miku 给人完全不一样的感觉，流苏般垂落的长发，荒芜庭院中的大钢琴和飞舞的蓝色蝴蝶营造出令人难忘的孤寂氛围。(作者：eris)





歌曲《恋爱哲学》的概念插画，与《千本樱》一样同属一斗まる笔下的构图这次颇具现代不夜城气息。穿着警官服并带着怪盗的眼罩，于繁华都市中追逐恋爱猎物的初音给人浪漫与奔放的印象。(作者：一斗まる)



尔等五音不全的庶民，见到 Miku 公主还不赶紧下跪请安！(作者：イロノ@ついった依存症)



要怎么样才可以令萌萌的 Miku 更萌？让她穿上一套背高冬季校服是个不错的主意，SOS 团新成员虚拟偶像初音未来登场啦！（作者：エボ）



充满了童话风格的初音，云团般的兔子和友情客串的镜音双子都让这幅作品带上了一种可爱的温暖感。（作者：ソウノ＠インテ２号馆 K21 b）



萌萌的 Miku 在 huke 画笔下拥有了一种充满了气场的帅气感，带有未来感的音乐设备和黑色调的服饰具有很强的视觉冲击力。（作者：huke)



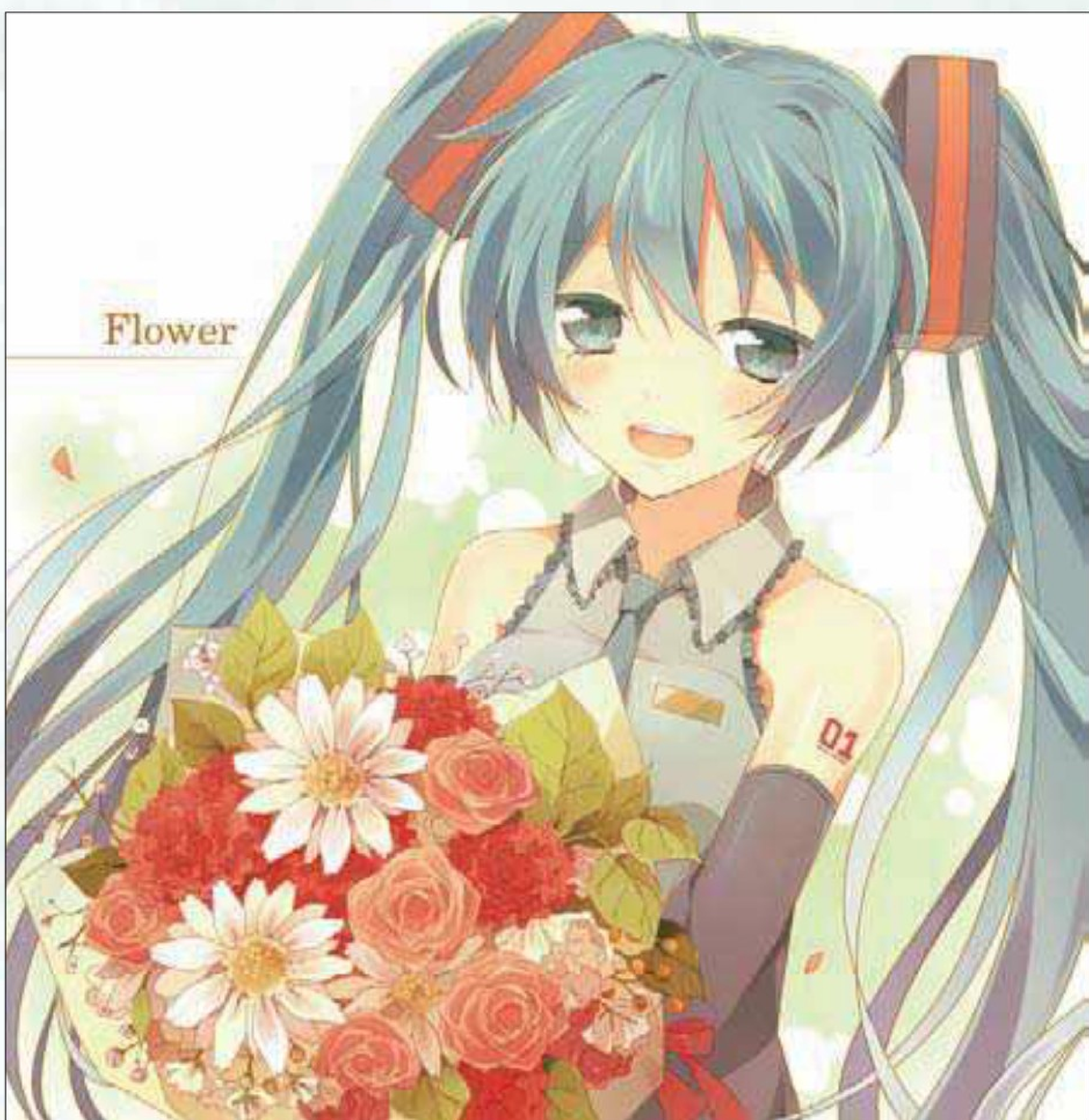
另一幅夸张了双马尾的作品，不过走的是意境路线，通过特殊的填色来让 Miku 的马尾和服装都呈现出如同水一般的质感，非常特别。(作者:叶山）



尽管原版设定当中，Miku 拥有着年轻少女特有的苗条身材，但也有不少画手试图在维持这种少女感觉的同时为她增添一分性感，效果是好是坏，就看各位读者自己的口味了。（作者：rei)



洛丽塔风格的 Miku 带着一种独特的甜美感，把鹅蛋脸画得较圆的手法加强了这种感觉，而左眼下方的数字和英文名字则增添了一种独特的未来感。（作者：西行寺）



一幅带着少女漫画风格的作品，美丽的鲜花和初音带着点羞涩的幸福笑容是最大的亮点，画手甚至把她的瞳孔也改成了花形。（作者：まろにｓ）



在水面上纵声高歌的 Miku，比起平凡无奇的造型,大气而宁静悠远的场景设计才是精妙之处。(作者：bob)



顽皮狗，一个值得所有 PS 系玩家尊敬的名字。作为 SCEA 的三朝元老，在长达 16 年的岁月里，他们相继贡献了《古惑狼》《杰克与达斯特》《未知海域》这三大如雷贯耳的知名品牌，给索尼立下了汗马功劳。其中的《杰克与达斯特》作为 PS2 时代的顶级动作游戏，为 ACT 历史写下了浓墨重彩的一笔。2012 年春，索尼将系列的三部作品以高清标准移植到 PS3 平台，让错过佳作的玩家有了一个补习经典的机会。本文将详述这一系列的前世今生，解析顽皮狗昔日宝藏的奥秘，展示它独特的光芒。

文 Jackpot 美编 anubis

顽皮狗的宝藏

杰克与达斯特系列回顾

[与狼共舞]



在 PS 时代，《古惑狼》是顽皮狗最富盛名的游戏。不过，鲜为人知的是，《古惑狼》的版权并不属于顽皮狗或索尼，这一品牌在日后的离去给 SCE 掀起了轩然大波，也直接促成了《杰克与达斯特》的诞生。1984 年，15 岁的安迪·盖文（Andy Gavin）和同龄玩伴杰森·鲁宾（Jason Rubin）建立了 Jam Software，在当时流行的苹果电脑上制作游戏。在很长一段时间内，公司的员工只有他们两个人。1989 年，杰森的宠物狗摩根（Morgan）进驻工作室，公司也随之更名。二人以顽皮狗的名号在 MD 和 3DO 上推出了几部游戏，反响平平，但其收益为公司今后的扩展奠定了基础。

进入 32 位机时代，顽皮狗有幸碰见了他们的伯乐马克·瑟尼（Mark Cerny），才得以大展拳脚。瑟尼从未成为索尼的正式员工，但他参与过《古惑狼》《杰克与达斯特》《瑞奇与叮当》《未知海域》等几乎所有 PS 系大作的开发，SCE 这十几年来在欧美的叱咤风云，与这位传奇人物的努力有着密不可分的关系。90 年代初的顽皮狗正处于扩张的迷茫期，身为环球互动副总裁的瑟尼伸出了援手，为他们提供了宽敞的工作场地、充足的开发资金和优厚的合作待遇。安迪和杰森当时正在策划一个 3D 画面的平台游戏，瑟尼对此非常重视，他认为 3DO、美洲虎等主机的性能都过于羸弱，顽皮狗应该将重心放在索尼的 PS 上。杰森以袋狸为灵感，设计出了 Crash 这个滑稽搞笑而形象鲜明的主角，国内的玩家则习惯性地将其称为《古惑狼》。

1996 年的初代《古惑狼》与任天堂同期的《超级马里奥 64》并驾齐驱，让顽皮狗一炮成名。安迪和杰森在开发游戏时其实并没有参考宫本茂的设计，他们认为，《马里奥》的关卡设计虽然很出色，但速度感和爽快感都有所欠缺，《索尼克》风驰电掣的速度对于普通玩家而言又略快了，《超级大金刚》以滚动和滑行为主的关卡才是最均衡的。顽皮狗在创作《古惑狼》时仔细参考了 Rare 的设计思路，将主角的攻击模式设定为旋转，在不停止移动的前提下攻击敌人、打破箱子、获得苹果，关卡则以线性设计为主，引入了一些强制推进的机关（如不停滚动的雪球和石块），逼迫玩家不断前进。整部游戏的速度感、爽快感和节奏感俱佳，给玩家带来了过山车般的刺激，





难度也相当合理，丰富的隐藏要素更是大大提升了游戏的耐玩度。

顽皮狗在PS时代为系列推出了四部游戏，包括三部正统作品和一款《古惑狼赛车》，总销量高达2500万套。在制作组的精心培育下，古惑狼成为了足以与马里奥和索尼克并驾齐驱的主机代言人。意气风发的马克・瑟尼又将另一家工作室Insomniac纳入环球旗下，打造出《小龙斯派罗》这一品牌，同样获得了巨大成功。尽管瑟尼和SCE打得火热，但其他高层却打算趁这个机会将索尼一军。顽皮狗和Insomniac都是环球互动旗下的公司，《古惑狼》和《小龙斯派罗》的版权也不属于索尼。1999年，在授权合同到期后，环球对希望续约的索尼开出了天价筹码，让SCE阵脚大乱。痛定思痛，索尼最终放弃了《古惑狼》和《小龙斯派罗》的掌权。环球互动则推出了大量劣质续作，让这两大品牌的口碑和销量一落千丈。后来的事实证明，环球选择与索尼决裂，是一个让两家公司双输的失败决定。

SCEA与环球互动在PS时代合作多时，他们惊奇的发现，顽皮狗对于PS的驾驭已经远远超越了日本总部的功力，《古惑狼》一次又一次突破了主机的性能极限。与环球分道扬镳后的索尼失去了《古惑狼》，但他们收购了顽皮狗公司。另一方面，心向索尼的马克・瑟尼带着大量技术人员从环球互动跳槽，与SCEA的程序部门一起成立了尖端技术小组ICE Team，和顽皮狗的天才一起工作，专门负责挖掘主机性能，为索尼的第一方和第二方提供专用引擎，在日后为PS2和PS3的江山立下了汗马功劳。告别了充满欢笑与泪水的环球时代，也告别了风光无限的《古惑狼》，来到索尼旗下的顽皮狗向着PS2的王朝进发，等待着他们的，是一场更加恢弘华丽的冒险。



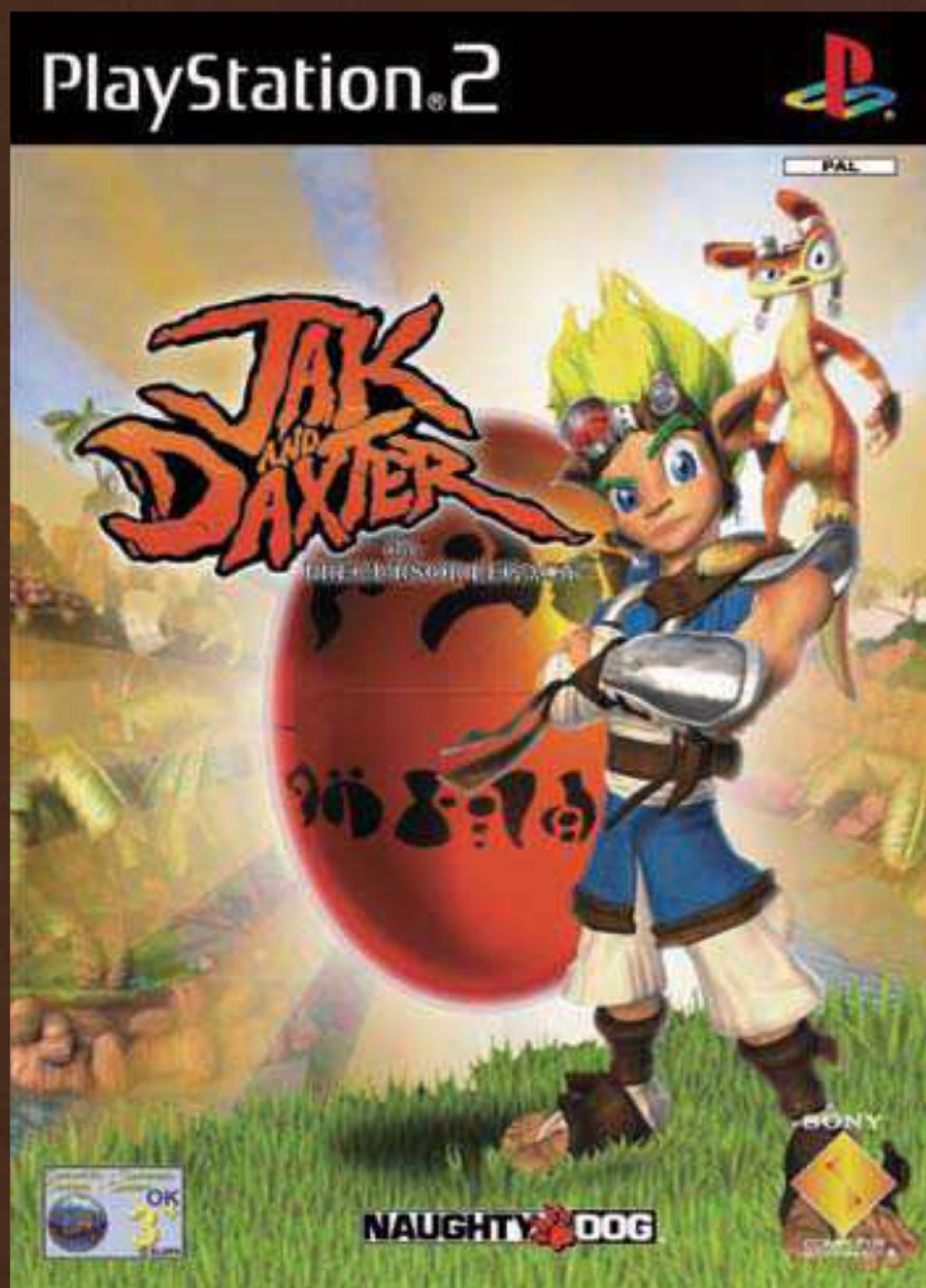
重振旗鼓

刚刚在环球互动手中吃过大亏的索尼，所面临的主要问题便是如何补充《古惑狼》的空缺。在牢牢地将版权掌握在手中的前提下，SCEA批准了三部ACT的开发计划，顽皮狗的《杰克与达斯特》是《古惑狼》精神续作，同门师弟Insomniac的《瑞奇与叮当》注重射击乐趣，而Sucker Punch的《狡狐大冒险》则融合了大量潜入元素。这三部作品被玩家誉为“SCEA平台游戏三雄”。其中《杰克与达斯特》发售最早，战略地位最高，也享有最多的开发资源。

作为顽皮狗的灵魂人物和创始人，杰森・鲁宾一直秉着“以角色为中心”的开发模式。杰森认为，如果主角不吸引人，那么再丰富的游戏内容也无法打动玩家。他一直以身边的事物为角色创作的灵感，古惑狼的很多特征都源于他的爱犬摩根。至于PS2时代的杰克和达斯特，则是公司的两位创始人——安迪和杰森的翻版，本作的最初灵感，源于他们二人嬉笑怒骂、鲁莽乱撞的少年时光。安迪严肃沉稳，杰森幽默健谈，两人性格差异极大，却在儿时成为了搭档，一路走到了今天。杰克与达斯特这一静一动、一冷一热的角色组合，正是他们二人在游戏世界的绝佳写照。PS时代的《古惑狼》就已经通过顶点动画初步实现了面部表情，《杰克与达斯特》则更进一步，主角二人张力十足、富于弹性的各种动作让人忍俊不禁。以今天的眼光来看，初代的动作夸张有余，细腻不足，达斯特的肢体语言十分丰富，但表情却不够生动。稀少的过场和台词量也让这名搞笑角色的幽默细胞无处发挥，只能在获得道具的庆祝画面中摆摆POSE了事，这些问题在续作中都得到了解决。

《杰克与达斯特》的故事发生在一个被称为“旧世界”（The Old World）的群岛上。神秘能量Eco是星球的生命之源。在遥远的上古时代，先驱（Precursor）使用Eco创造了这个行星的一切，随后便从历史上消失了，遗留的只有大量属于他们的遗迹和传说。远离尘世的旧世界群岛住着多名研究Eco能量的贤者，暗之贤者高尔（Gol）打破了力量的平衡，他召集了众多邪恶生物，妄图通过岛上的先驱遗迹，将暗之Eco洒向整个星球，让世间万物扭曲变异。杰克与达斯特刚刚来到岛上，便遭到了高尔手下的袭击。杰克击退了敌人，但达斯特却在慌乱中掉入了暗之Eco的能量池，变为了一只獭鼬（Ottsel，水獭与鼬鼠的结合体，一种虚构的啮齿类动物）。无奈之下，二人只得向岛上唯一的熟人，隐居多年的绿之贤者萨蒙斯（Samos）求助。为了让达斯特恢复人类的身体，杰克与他的搭档展开了冒险。

PS的三部《古惑狼》是平台游戏的一流之作，却也留下了很多遗憾。《古惑狼》虽然采用纯3D画面，但其系统走的依然是2.5D的思路，线性关卡的自由度较低，玩家并不能像《超级马里奥64》那样自由探索，只能如同赛车游戏一般沿着固定的轨迹前进。在90年代的诸多3D平台游戏中，《古惑狼》走的是一条较为保守的路子，顽皮狗在当时的经验尚浅，并不敢直接迈进全3D的门槛，况且当时的玩家对于复杂空间的掌握能力也有所不足，完全自由的3D箱庭反而有可能让他们不知所措。到了PS2时代，3D已经成为业界广泛接纳的形式，《杰克与达斯特》也顺应潮流，实现了真正广阔的3D世界。与《古惑狼》不同，本作并没有严格意义上的关卡之分，整个“旧世界”群岛是一个有机互联的整体，玩家可以按照自己的兴趣随意探索，只要拿到足够多的收集品，就能将故事推进下去，剧情强制触发的部分很少，自由度相当高。



充分利用各类Eco的附加能力，收集关卡中的物品，是初代流程的主旋律。游戏中共有六种Eco能量，蓝色Eco用于提升杰克的移动速度，大部分机关也需要它的能量才能打开；红色Eco可以增加杰克的攻击力；黄色Eco则提供了远程攻击的技能，这三种Eco的作用时间都十分有限，玩家将其吸收后必须立即行动，才能物尽其用。绿色Eco则用于补充杰克的HP，50个绿色Eco可以为主角增加一格血量，上限为4格。黑色Eco被制作组藏在黄色箱子中，玩家接近后会发生爆炸，相当阴险，初代的杰克还无法利用这一能源，对于这种危险物质还是少碰为妙。光之Eco由红黄蓝绿四种能量结合而成，但在1代中仅在最终BOSS战中出现过，为主角赐予了足以击败暗之贤者高尔的力量。关卡中的收集品则包括斥候蝇（Scout Fly）、先驱之卵（Precursor Orbs）和能源球（Power Cell），最后一项也是最为重要的一项，关系到整个游戏的完成度。集齐每个关卡的7个斥候蝇就能获得一个能源球，村民和先驱雕像则提供了使用先驱之卵兑换能源球的机会。能源球共有101个，玩家只需集齐76个就能获得进入最终关的资格。

第一次制作完全3D化的平台游戏，顽皮狗就给自己定下了一个很高的标准。《杰克与达斯特》的场景规模超越了当时的所有同类作品，保持超大地图面积的同时，制作组又以流媒体技术实现了整个群岛的无缝连接，败坏兴致的读盘画面不复存在。本作的光影也堪称一绝，场景采用动态时间值，玩家在游戏途中可以直观感受到昼夜的变化。《古惑狼》的关卡是线性的，而《杰克与达斯特》则提供了一

个沙盘化的广阔世界，顽皮狗巧妙地利用了蓝色Eco能量，让玩家不论从哪个方向进入机关，都能体会到关卡设计的精妙。很多机关必须使用蓝色Eco才能打开，而这一能量的作用时间又相当有限，因此玩家在吸收能量后，必须在短时间内借着速度的增幅穿越各类障碍，到达目的地。蓝色Eco把沙盘地图细分为了一个个有趣的小型挑战。《古惑狼》时代那种行云流水、一气呵成，如同水银泻地般畅快的设计思路，在本作中通过蓝色Eco得以再现。初代的难度相当平易近人，竞速挑战很少，玩家只需要在各大区域自由探索各类道具即可。大部分机关的容错性很高，即使一次挑战失败，也可以从容地爬上平台继续挑战。补血的绿色Eco比比皆是，敌人的攻击不足为惧，就算主角不幸掉下悬崖，也能瞬间在存盘点复活，游戏并没有生命数的概念，续关的次数是无限的，玩家不用担心看到GAME OVER画面。即使是动作游戏苦手，在如此宽松的条件下，也能顺利通关本作。

在游戏的最后，杰克与企图用暗之Eco吞噬星球的高尔展开了对决。光之Eco成为了主角取胜的关键，达斯特意识到，只要使用光之Eco，就能让自己恢复人类的身体，但为了大局考虑，他放弃了恢复原样的机会，让杰克吸收了光的能量，击败了黑暗的高尔。如果玩家能够集齐101个能源球，主角一行就会开启他们最终找到的先驱传送门，但游戏直到最后也没有指出传送门的另一边通向何方，对于辛辛苦苦将游戏完美通关的玩家而言，这个所谓的“隐藏结局”只能用无聊、失望，甚至“雷人”来形容，让他们颇为不爽。好在制作组并没有让Fans等待太久，在两年后的2003年10月，《杰克2》这一惊世之作的发售，为玩家给出了答案。





[登峰造极]

2001年的《杰克与达斯特》获得了媒体与玩家的广泛好评，全球累计销量超越300万，环球互动同期发行的《古惑狼4》则恶评连连，风光不再。顽皮狗用实力证明，即使离开《古惑狼》另起灶炉，他们也是一流的工作室，杰克和达斯特已经成为了PS2时代的新明星。不过，不可否认的是，《杰克与达斯特》遗留了太多过去的烙印，我们完全可以将其视作一个系统彻底3D化、人设不同的《古惑狼》正统续作。另一方面，《瑞奇与叮当》和《狡狐大冒险》这两大兄弟系列的推出，也给了顽皮狗一定的压力，特别是《狡狐大冒险》，画面水准和动作要素都比《杰克与达斯特》更出色，Sucker Punch堪称后生可畏。在以跳跃为全部乐趣的传统平台ACT方面，奋斗多年的顽皮狗已经达到了一个瓶颈期，难以取得更大的突破。对于万事争先的制作组而言，这样的停滞是他们难以接受的。续作《杰克2》促成了顽皮狗历史上转变幅度最大、态度最激进、改革最彻底的一次进化，造就了一部席卷业界的惊人之作。《杰克2》在前作的基础上融合了射击、驾驶、潜入等数不胜数的丰富元素，将顽皮狗从一个单纯的平台游戏制作厂，变为了一家包罗万象、无所不能的多元化工作室。本作积累的宝贵开发经验，直到今天依然在《未知海域》系列中散发着光芒。



《杰克2》的剧情紧接前作的隐藏结局，主角一行开启了他们在旧世界发现的传送门，成功穿越到了另一个时空，但在混乱中不幸走失。杰克来到了一座名为天堂城（Haven City）的高科技都市。首领巴隆（Baron）用铁腕统治着一切，他组建了规模庞大的卫兵队，日夜在城中巡逻，意图消灭抵抗组织。除了巴隆的卫兵之外，让平民担忧的还有来自城外的野蛮种群Metal Head，虽然天堂城的防护系统挡住了他们的攻势，但实力占优的他们一直妄图消灭人类，摧毁先驱的一切文明遗产。急于自保的巴隆与Metal Head的头目柯尔（Kor）达成了私下交易，巴隆提供给Metal Head所需的Eco能量，作为交换，柯尔将种群的进攻步伐控制在一个不至于毁灭天堂城，刚好足够帮助巴隆控制城市的范畴之内。随着能源的日益短缺，巴隆无法凑出Metal Head所需的Eco能量，担心对方撕破协议的他，启动了通过暗之Eco打造“黑暗武士”的计划，希望以此对抗Metal Head的大军。刚刚穿越到天堂城的杰克，未等站稳脚跟，便被巴隆的卫兵逮捕，沦为了暗之Eco的实验对象。在实验室经过了2年的痛苦煎熬后，失散多时的达斯特终于将杰克救出，二人随即加入了抵抗组织，发誓要让巴隆血债血偿。

为何续作的标题是《杰克2》而非《杰克与达斯特2》？顽皮狗给出了充足的理由。1代中二人冒险的目的是为了让达斯特恢复原样，而2代的主线剧情围绕杰克进行，达斯特只是担当“吐槽役”的配角，杰克地位的提高也体现了本作比1代更加高龄化的风格。此外，更简洁的标题显然更容易被玩家记住。本作的评级从前作的E级（6岁以上）变为T级（13岁以上），融入了射击、劫车等火爆元素，剧情也更加黑暗。杰克不再是两年前那个稚气未脱的少年，以更加成熟的青年形象登场，还蓄起了山羊胡子，他在剧情

中的台词也明显增加，不再像前作那样一言不发。达斯特依然是一位多嘴的搞笑角色，借助新的图像引擎，顽皮狗给他的皮毛赋予了逼真的质感，脱离了 1 代那种硬邦邦的塑料感觉，表情也相当生动细腻，几乎达到了皮克斯3D动画的水准。《杰克 2》的过场剧情多达两个半小时，让玩家过足了眼瘾。动画的长度控制颇见功力，大多数过场都在一分钟以内，绝不会让观众感到厌烦。达斯特的精彩演出让玩家在轻松一笑的同时也放松了紧绷的神经。

马克・瑟尼和他的 ICE Team 在 1 代与顽皮狗的联手不过是小试牛刀，《杰克 2》比前作广阔数倍的精细无缝场景，才是 PS2 机能实力的真正体现。的确，《GTA3》也有面积庞大的都市舞台，但《杰克 2》精细的场景刻画是 PS2 其他沙盘游戏所无法媲美的。1 代中惊鸿一现的飞空车辆，在 2 代中成为了主要交通工具，玩家可以驾驶多种空中摩托和轿车，载具的体积越大，耐久度就越高，速度也越慢。单座摩托的灵活性远高于双座轿车，但贫弱的耐久经不起太多碰撞和攻击。《杰克 2》的载具劫持十分方便，只要靠近乘物按三角键即可，载具破损不要紧，换一辆便是。稍加练习后，玩家就可以施展出“从冒着浓烟的车辆纵身跃出，直接跳进另一辆新车”的精彩动作。游戏允许玩家驾驶飞空车辆在天上横冲直撞，但不遵守交通规则也会引来一些麻烦，一旦撞倒了卫兵或引发车辆爆炸，主角就会陷入被全城卫兵追杀的境地。好在敌人的火力和数量都不够强，无法对主角产生实质性威胁，赶路时按住加速直接猛冲过去即可。就算触发了警报，只要能顺利到达接头地点，就不会有大碍。不过个别任务需要玩家驾驶指定车辆在限定时间内到达终点，此时如果还像平时一样大大咧咧地随便冲撞，就很难完成任务（卫兵的阻挠会产生干扰，浪费大量宝贵时间，车辆也无法自由更换，一旦下车、换车、报废，任务就会直接宣告失败），玩家必须灵活掌握在低空高速飞行的技巧，尽量避免碰撞、摩擦和冲突，才能在苛刻的时间限制下顺利过关。

初代中杰克的攻击手段比较单调，只有直线出拳、旋转攻击（继承自《古惑狼》）、空中扣击等几种肉搏方式，远程攻击必须借助稀有的黄色 Eco 能量才能实现。《杰克 2》引入了枪械系统，散弹枪、来复枪、机枪、电光枪四种武器各有利弊，优缺点都十分鲜明。游戏的补给设定与《生化危机 4》比较接近，主角使用什么样武器战斗，就会获得什么样的弹药，玩家可以根据自己的喜好选择顺手的枪械。《杰克 2》并不提倡一把武器射到底的单调玩法，武器上弹和切换有较大的硬直，在敌人数量众多时，完全依赖枪械的思路并不可取，将肉搏和射击技巧融合，远近搭配的风格，才是游戏鼓励的战斗方式。本作中的杰克被巴隆改造为黑暗武士，第一次拥有了吸收暗之 Eco 的能力，在黑暗能量蓄满后，主角可以变身为暗之杰克，拥有强大的攻击力、攻击范围和移动速度，但不能使用枪械。玩家可以驾驶飞空艇在天堂城自由翱翔，但无法将这些车辆开进室内。在关卡内部，杰克的代步工具是类似电影《回到未来 2》的喷气滑板。2 代的滑板系统做的有模有样，相比《托尼霍克》系列也不逊色，除了赶路和耍酷之外，滑板还带有对敌人的攻击判定。



《杰克 2》最令人赞叹之处在于妙趣横生、惊喜不断的流程。关卡中各类让人意想不到的设计比比皆是，每一分钟都充满着新意。顽皮狗再次向玩家展现了他们永不枯竭的创造力，让《杰克 2》轻松跻身于顶级 ACT 之林。本作的素质无以匹敌，但超高的难度也让很多人望而却步，不要说收集隐藏要素，光是通关就足以难倒一大片人，将其称为 PS2 最难的动作游戏之一也毫不为过。前作中随处可见的绿色 Eco 在 2 代变为固定补给，数量有限，主角无法轻易回复 HP，给玩家造成了很大压力。虽然 2 代依然没有 GAME OVER 的设计，死亡后可以直接从存盘点无限复活，但不少任务都没有存盘点的设计，玩家只能从起点重新开始。顽皮狗显然是在追求那种行云流水、一气呵成的流畅感觉，却变相增加了难度。各类竞速任务的时间限制也相当紧迫，主角一旦在路途中遭遇失误或麻烦，就难以完成要求。不过，《杰克 2》单个任务的长度并不算拖沓，即使从头再来，也不会耗费玩家太多时间，只要玩家有耐心反复尝试，总结经验，通关也并





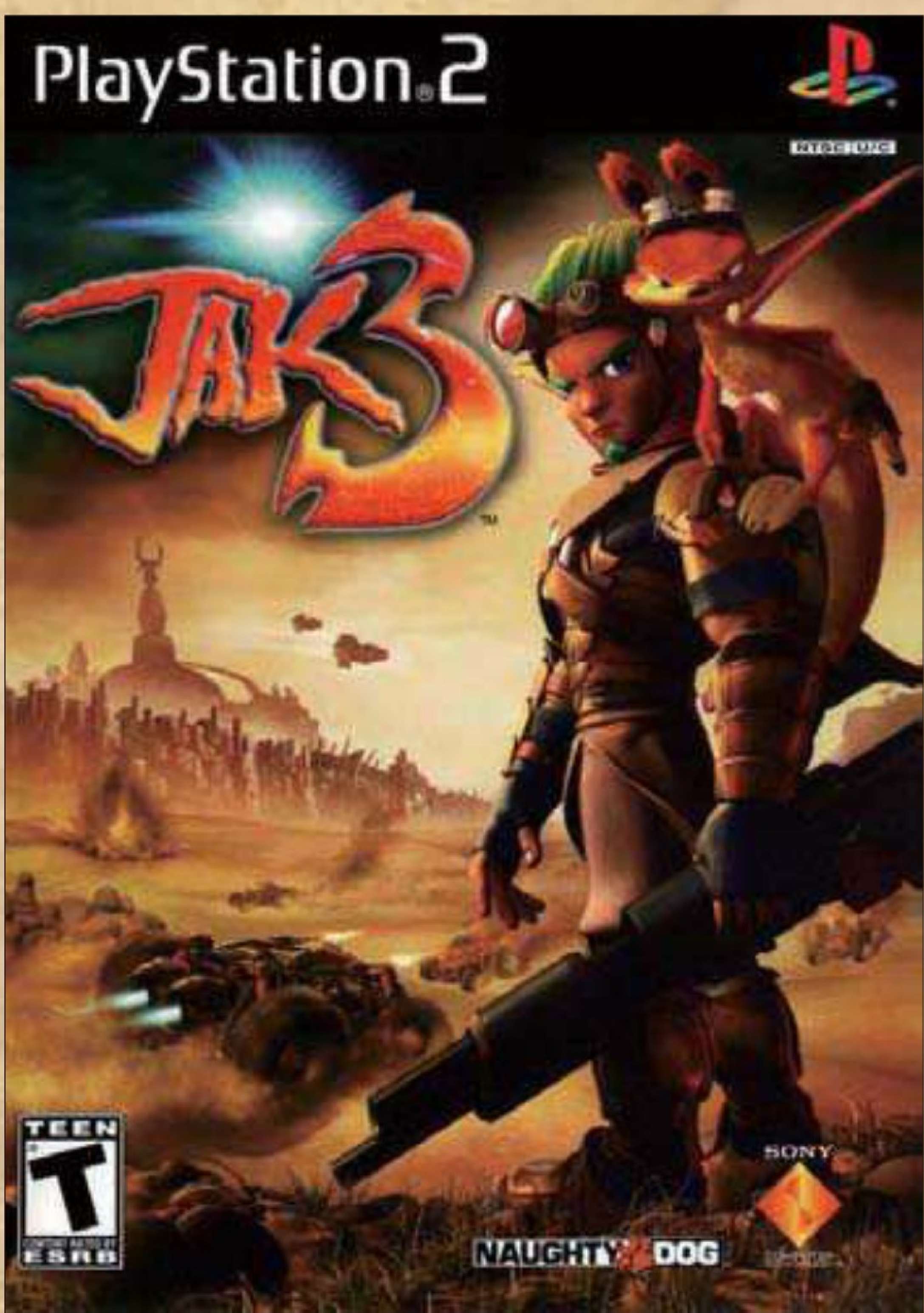


非不可能完成的任务，唯手熟尔。《杰克 2》的难度，是建立在优秀的关卡设计和出色的挑战性之上，并非毫无理由地刁难玩家。

2 代的隐藏要素依旧丰富，但各种设定和 1 代的区别较大。能源球不复存在，先驱之卵虽然被保留了下来，但已经不再是通关所必须的收集品，仅和隐藏要素挂钩。玩家可以使用手头的先驱之卵在菜单中解锁各类秘密选项（Secret），从纯粹恶搞的大脑袋杰克、小脑袋杰克、镜面调转世界、剃须刀，到供玩家随时欣赏的剧场模式和原画集，再到追求爽快感的无敌、无限弹药、无限变身、枪械练习、选关，可谓应有尽有。在普通模式攒到 200 个先驱之卵，玩家就可以开启英雄模式（Hero Mode）。此模式的主角会继承所有武器和物品重新开始流程，但游戏的难度也会提升。除了将每个关卡掘地三尺之外，完成大地图上黄色标记的支线任务也能获得许多先驱之卵。Metal Head 核心（Metal Head Skull Gems）则是 2 代新增的收集品，只能通过消灭各类 Metal Head 获得，同一个位置的同一个敌人只会掉落一次，反复猎杀他们并不会刷出更多的核心。玩家可以在大地图上找到天堂城内隐藏的先驱神像，将收集的核心交给他们，就可以获得冲击波、巨大化等暗之杰克的专用招式，威力极强，是对付大批杂兵的绝佳选择。

《杰克 2》的剧情远比 1 代复杂，随着流程的不断推进，当杰克回到破败的旧世界群岛时，他才发现，这个糟糕的星球并非异星。先驱传送门的另一边，就是未来的世界！另一个萨蒙斯和杰克的出现也证实了这一切。顽皮狗的编剧显然从《终结者》这类时间旅行作品中借鉴了不少灵感，从剧情顺序的角度来看，《杰克 2》是 1 代的续集，也是 1 代的前传，它的结局与初代的开场构成了巧妙的循环。伟大的勇者马尔（Mar）奋勇抵抗 Metal Head 的侵袭，并建造了天堂城作为人类的家园。他将自己深埋地下的墓穴打造为城市的地基，并把击败黑暗势力的关键——先驱之石（Precursor Stone）深藏于此处，只有马尔选定的继承者，才能进入古墓释放它的力量。Metal Head 的首领柯尔正是利用了这一点，怂恿巴隆将杰克改造为暗之武士，让被黑暗能量污染的他无法唤醒先驱之石。杰克最终打败了柯尔，通过幼年的自己唤醒了宝石。另一位萨默斯则带着幼年的杰克，乘坐传送门回到了过去的旧世界，他将在那里将杰克抚养长大，完成过去应该完成的历史。在杰克的帮助下，天堂城摆脱了巴隆的重压，击退了 Metal Head 的入侵，杰克被市民视作英雄，达斯特也拥有了属于自己的酒吧，暂时取得胜利的他们，接下来所要面临的，则是充满着悬念的未来。

[传奇终结]



《杰克 2》取得了空前的口碑和成就，给顽皮狗增添了一张足以扬眉吐气的王牌。正如同《未知海域 2》将 PS3 提升到了一个新的层次，《杰克 2》也奠定了 PS2 动作游戏的新标准，让人为之一震。除了难度偏高的问题之外，整个游戏堪称完美。正由于 2 代太过出色，玩家的胃口被吊得很高，对于顽皮狗能否再接再厉，所有人都很关心。出乎意料的是，续作并没有让人等待太久。2 代发售一年后，2004 年 11 月，《杰克 3》就来到了玩家面前。尽管已经是 PS2 后期的游戏，但 3 代相较 2 代的画面依然有大幅进化，光影和贴图都更加细腻，大地图的帧数也流畅的多，达到了主机性能的极限。

3 代的剧情对于通关 2 代的玩家而言无疑是一个打击。巴隆死后，各派势力为了争夺霸权而大打出手，将天堂城搅的乌烟瘴气。杰克本人也成为了权力斗争的牺牲品，议长威格（Veger）将他放逐到了寸草不生的废土世界，任其自生自灭。好在天无绝人之路，沙漠城斯巴古斯（Spargus）的城主戴莫斯（Damas）收留了杰克。戴莫斯曾是天堂城受人尊敬的首领，巴隆耍尽阴谋诡计，将他的人马赶出了城市。顽强的戴莫斯没有向命运屈服，他率领同样被驱逐的人民，在废土中建立了自给自足的斯巴古斯要塞，成为了沙漠之王。在废土世界，杰克需要用实力证明自己有资格获得市民的权利。另一方面，星球的天空开始出现异象，一颗悬挂在夜幕的紫星如同不祥之兆，让人们为之不安。这颗紫星的真身是暗之神（Dark Makers）的庞大母舰，他们是被暗之 Eco 所污染腐化的先驱，用自己强大的武力摧毁了一个又一个星球的抵抗，如今杰克的世界也在劫难逃，他必须再次获得先驱的引导，找到拯救星球的方式。

2 代庞大的城市让玩家流连忘返，《杰克 3》则更进一步，加入了废土大陆和沙漠城斯巴古斯这两大区域。玩家在中后期可以返回熟悉的天堂城，但前期的流程都需要在沙漠世界中打拼。3 代引入了机车驾驶，本作的车辆可不是普通竞速游戏中娇嫩的豪华轿车，而是废土世界最爱的大脚越野车。这些大杀器的爬坡性能超强，可以原地转向跳跃，甚至装备有各色强力武器。虽然 3 代的越野车给玩家带来了新的乐趣，但和空中摩托相比，机车的速度感无疑要差一大截。对于玩过 2 代的老玩家而言，习惯了繁华的高科技都市，却一脚被编剧踢进了荒无人烟的废土，开着粗犷的四轮驱动奔波在沙漠上，弄得蓬头垢面满嘴黄沙，颇有点“一夜回到解放前”的感觉。《杰克 3》的流程安排也很成问题，2 代的飞空艇更多是为了让玩家在大地图上往返奔波时节省时间，强制的载具任务并不算多，而 3 代开头的几个小时简直沦为了赛车游戏，机车驾驶成了主旋律，迷宫探索少的可怜，主次不分，相当失衡。

《杰克 3》在主菜单中为玩家罗列了大量收集品，可惜大部分物品都可以随剧情发展直接获得，只要玩家再收集一些先驱之卵，就能把陈列品凑的八九不离十，很多项目甚至是没有实际作用的剧情道具，让人哭笑不得。枪械种类被提升至 12 种，但新增的 8 款武器是以 2 代为基础改良而成，没有什么新鲜感。武器实力的提升让肉搏攻击沦为了鸡肋，各类战斗只要提起一杆强力枪械不断射击就能解决，平衡性完全没有 2 代那般精妙。3 代新增了光之杰克的变身，拥有滑翔、时间减速等能力，暗之杰克也加入了诸多新能力。但本作的难度本来就不高，靠枪械射击就足够应付敌人，光与暗两种变身的新能力基本只能在解密途中露露脸。2 代的游戏内容包罗万象，制作组把每一部分都控制在了相对平衡的范畴之内，3 代将前作的系统大幅深化，却没有考虑好平衡性，导致《杰克 3》陷入了“什么都想做，什么都做不精”的尴尬境地。



平心而论，《杰克 3》的画面更加华丽，系统更加人性化，难度更加合理，如果玩家直接攻略 3 代，得到的游戏体验不会比 2 代差多少，但对于玩过前作的人而言，《杰克 3》明显缺乏新意，没有什么翻天覆地的变化，它只能算作《杰克 2.5》。2 代的系统并不算复杂，但顽皮狗却在关卡中设计了一个又一个妙趣横生的细节，用有限的动作组合出无限的玩法，前一个任务积累的经验在后一个任务中不一定适用，这种陈推出新的设计造就了《杰克 2》超高的难度，但也给玩家带来了强烈的新鲜感和挑战乐趣。3 代并没有在关卡设计上下功夫，而是深化主角的各项能力，用新武器、新技能、新载具进行堆砌，变着花样在同一关里穿插各种元素，缺乏统一的整体效果，零碎感过强。《杰克 3》的长度与前作接近，但任务数量要少得多，只是通过增加单个迷宫的面积来保证游戏时间。关卡本身的新意不足，同一个迷题在迷宫中往往反复出现，较为拖沓，没什么难度可言，却令人厌倦，和分分秒秒都充满了点睛之笔的 2 代形成了鲜明的对比。

造成本作水准下降的原因是多方面的，1 代和 2 代的开发时间都有 2 年之久，而 3 代只有一年，顽皮狗自然无法对游戏进行太多革新，只



能制作出一款资料片性质的续作。此外，现实世界中的“杰克与达斯特”——安迪·盖文和杰森·鲁宾，在本作发售前就宣布，二人将会离开自己亲手创建的顽皮狗，《杰克3》是他们在公司内的最后一部作品。两大创始人即将离去的消息影响了制作组的士气，整个团队在开发周期内人心惶惶，自然难以制作出比肩2代的杰作。这段时间也是顽皮狗最混乱的阶段，直到《未知海域》立项后，制作组才恢复正常状态。单论本作的素质，《杰克3》依然算得上是SCEA的王牌ACT。可惜的是，他的身后站着一部趋近完美的前作，这就让3代只能无奈的活在2代的阴影之下。

作为三部曲的完结篇，《杰克3》一口气解答了剧情的大部分疑点。沙漠王戴莫斯的真实身份就是杰克的父亲，议长威格将杰克从戴莫斯手中拐走，希望利用这个孩子的奇特天赋实现自己的野心，但他的如意算盘也未能实现，幼年杰克最终被天堂城的地下组织保护起来，并在2代中见到了成年的自己。戴莫斯与杰克都是伟大的勇者马斯的后裔，这就是杰克多年来一直受到先驱引导的真正原因。1代留下的最大悬案在于，为何达斯特掉进了暗之Eco的能量池，就变异成了獭鼠的模样？《杰克3》则用颇具黑色幽默的过场告诉玩家，被人类一直当做造物主去崇拜的先驱，其真身就是一群獭鼠！虽然他们是宇宙中实力最为强大的种族，但相貌猥琐、身材矮小的他们不愿让其他生物了解到自己的真面目。为了保证人类的尊敬，他们在世界各地建立了食蚁兽形状的雕像和祭坛，用于混人耳目。多年来一直梦想成为先驱者一员的威格，就这样“如愿以偿”，和达斯特一样变成了獭鼠，让人哭笑不得。杰克最终击败了暗之神的飞船，化解了星球的危机，先驱也就此完成了自己在这个世界的任务，乘坐飞船向众人告别。陪伴PS2玩家长达四年的《杰克》三部曲，至此正式收官。



周边作品

在PS2的三部曲完结后，SCEA又发行了三款周边游戏，除了顽皮狗亲自操刀的《杰克X》之外，其他两部均为外包产物，并没有收录进高清合集之中，素质也普遍不如前3代，故本文不做推荐。

杰克X 战斗竞速

其实顽皮狗并不算赛车游戏的新手，在PS时代推出三部《古惑狼》的正统作品之后，他们就顺势开发了《古惑狼赛车》。这部2005年发售的《杰克X》，风格比《古惑狼赛车》更加黑暗暴力，刺激感倍增。系统以3代为基础，地图在保留了三大区域的同时又新增了一座城市，颇具诚意。游戏方式与同类作品相似，有赛道竞速、死亡竞赛、时间挑战等多个模式供选，单人模式依然穿插有完整的剧情和过场动画，相当厚道。本作的多人模式也十分出色，支持本地分屏、网络联机和语音对话，玩家还可以花费比赛中赢得的金钱和部件，对爱车进行改造。游戏保留了历代《杰克》自动存盘的传统，却出现了恶劣的存档BUG，严重时可能会损坏整张记忆卡，顽皮狗在事后也没有推出修正版，严重影响了作品的销量。

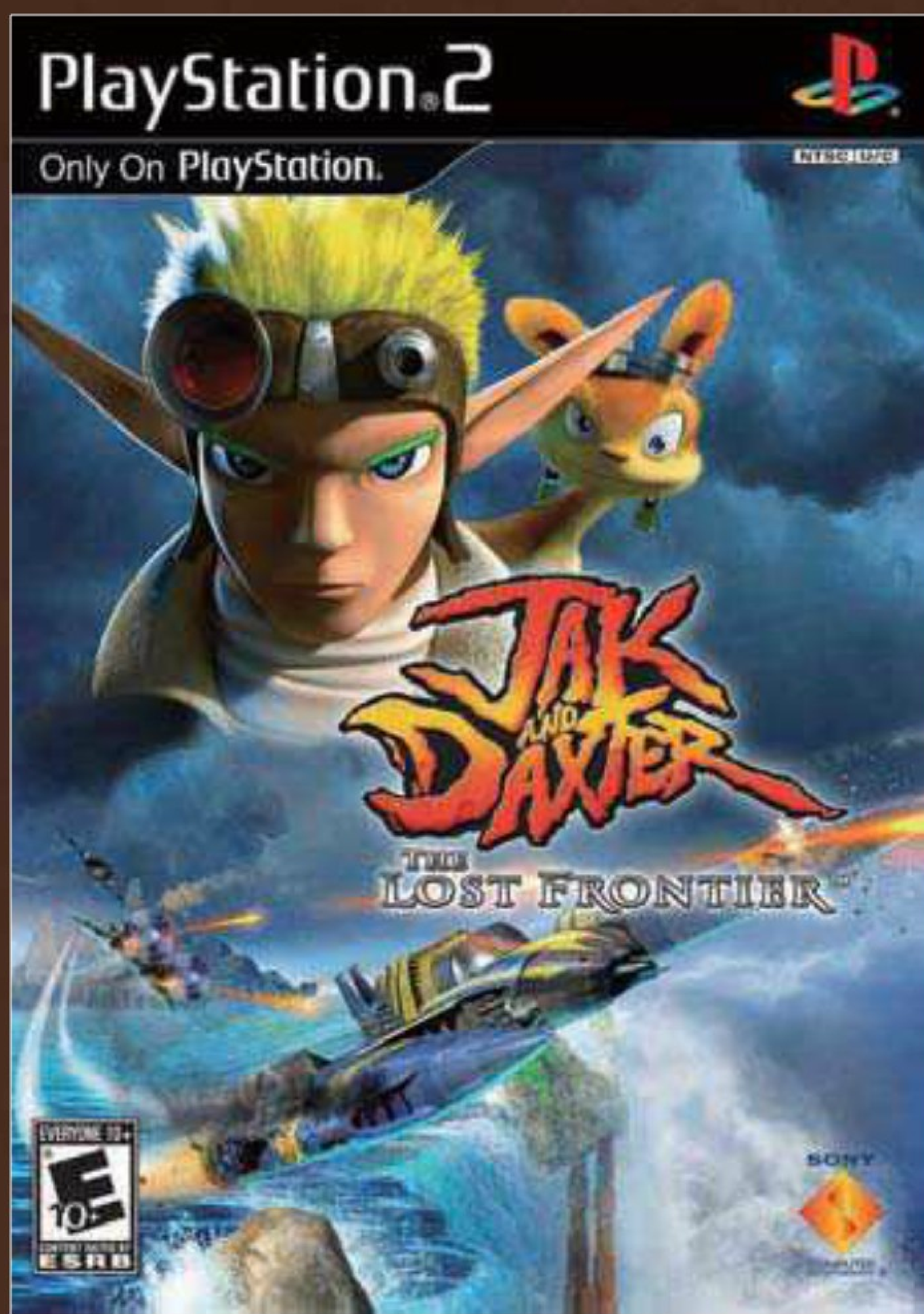


达斯特

多年的媳妇熬成婆，从标题中被“除名”的达斯特终于在PSP平台翻身做主，摇身一变成了男一号。本作的剧情设定在2代正式开始之前，即杰克被巴隆抓进实验室，等待达斯特营救的那段时光。游戏的舞台依然是天堂城，其绝对面积自然无法与PS2版相比，可探索区域也比正传少得多。不过达斯特的体型毕竟比杰克小N倍，这种类似“格列佛周游巨人国”的感觉对于玩家而言还是颇为新鲜的。游戏还可以与《杰克X》联动，让后者解锁更多的角色和可选车辆。制作组Ready at Dawn由几位顽皮狗的老兵领衔，以PSP为主要开发平台。掌机领域的两部《战神》便出自他们之手。

杰克与达斯特 失落边境

系列中口碑最差的一作，剧情在《杰克X》之后，但杰克的造型居然比2代更年轻（山羊胡子哪去了？），让人感到莫名其妙。画面细节即使以PSP的水准来看也只能算作及格，视角处理也非常糟糕。可能是为了照顾掌机玩家，本作的评级降低为E级，剧情不再有任何出格要素，难度也比PS2的三部曲降低了不少。新加入的空战关卡设计混乱，缺乏特色。平台动作要素被大幅削减，取而代之的是使用各类强力武器轰杀大批敌人的桥段，给人的感觉更像是一个披着《杰克》皮的《瑞奇与叮当》（连换装能力都有），显得不伦不类。制作组High Impact的作品评价普遍不高，这部《迷失边境》也只能算作是历代《杰克》的一个污点，除非你是执着于玩遍全系列的铁杆，否则笔者实在找不出理由去推荐这款游戏。本作的PS2版与PSP版同时推出，画面基本相同。



后记

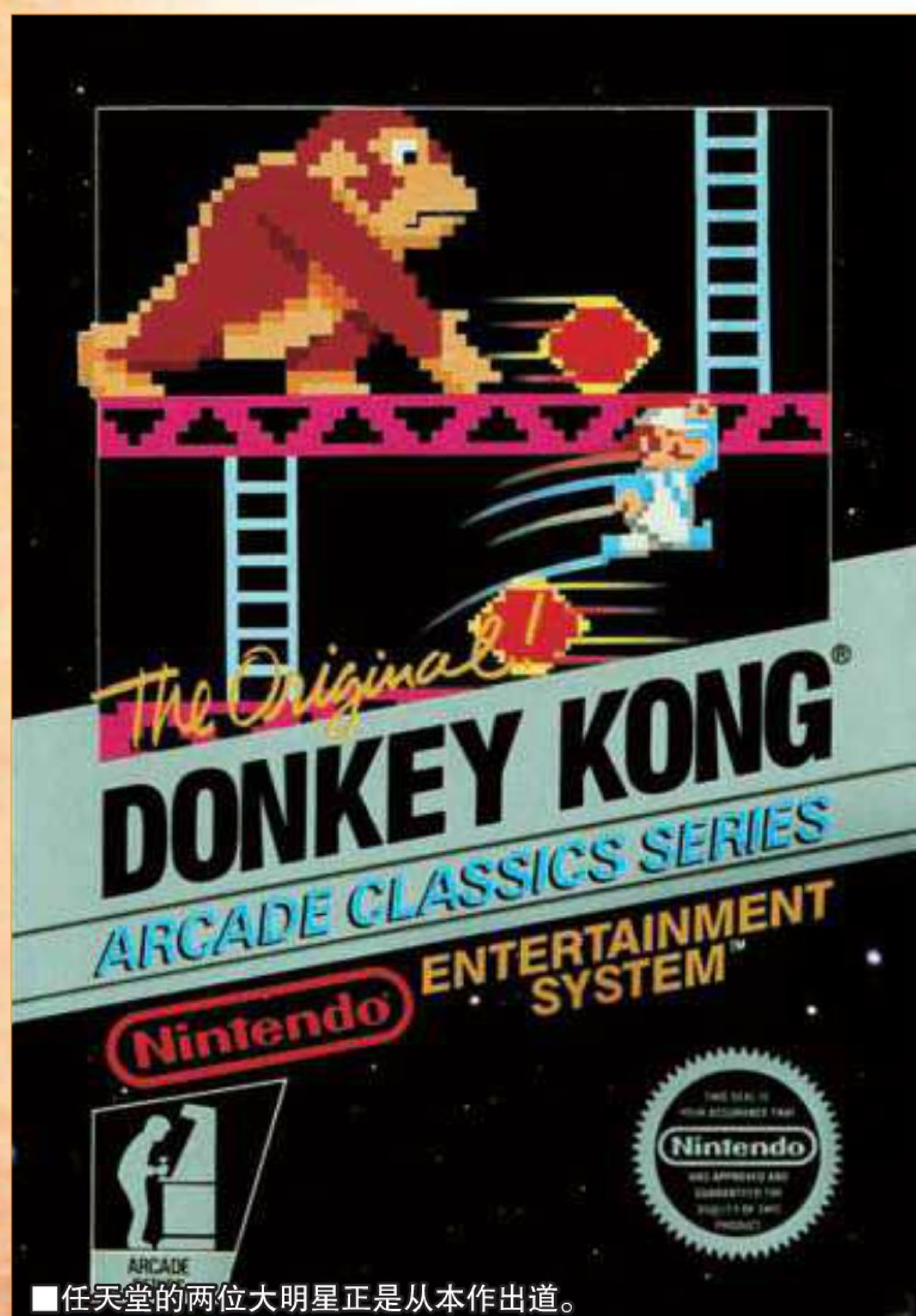
进入高清时代，《未知海域》成为了PS3的扛鼎之作，《杰克与达斯特》则被玩家逐渐淡忘。顽皮狗曾考虑过推出《杰克》的PS3续作，他们设计了一个基于二人情感互动的核心概念，但这一创意却最终演变为完全新作《末日余生》。毕竟他们已经在《未知海域》系列中摸爬滚打多年，对写实风格游戏积累了新的经验，这些元素并不适合用在卡通化的《杰克》系列上，但他们也没有一口否决日后推出续作的可能性。顽皮狗是一家从不留恋过去的公司，他们只会推出站在时代风口浪尖的游戏。制作组没有在PS3时代推出《杰克》续作的唯一原因，便在于他们无法为其设计出更具新意的系统。如果顽皮狗的天才能够打造出足够符合系列风格的新理念，《杰克》自然会在高清平台实现进化。玩家所能做的，或许只有耐心等待。

主机大战见证人
平台动作游戏史

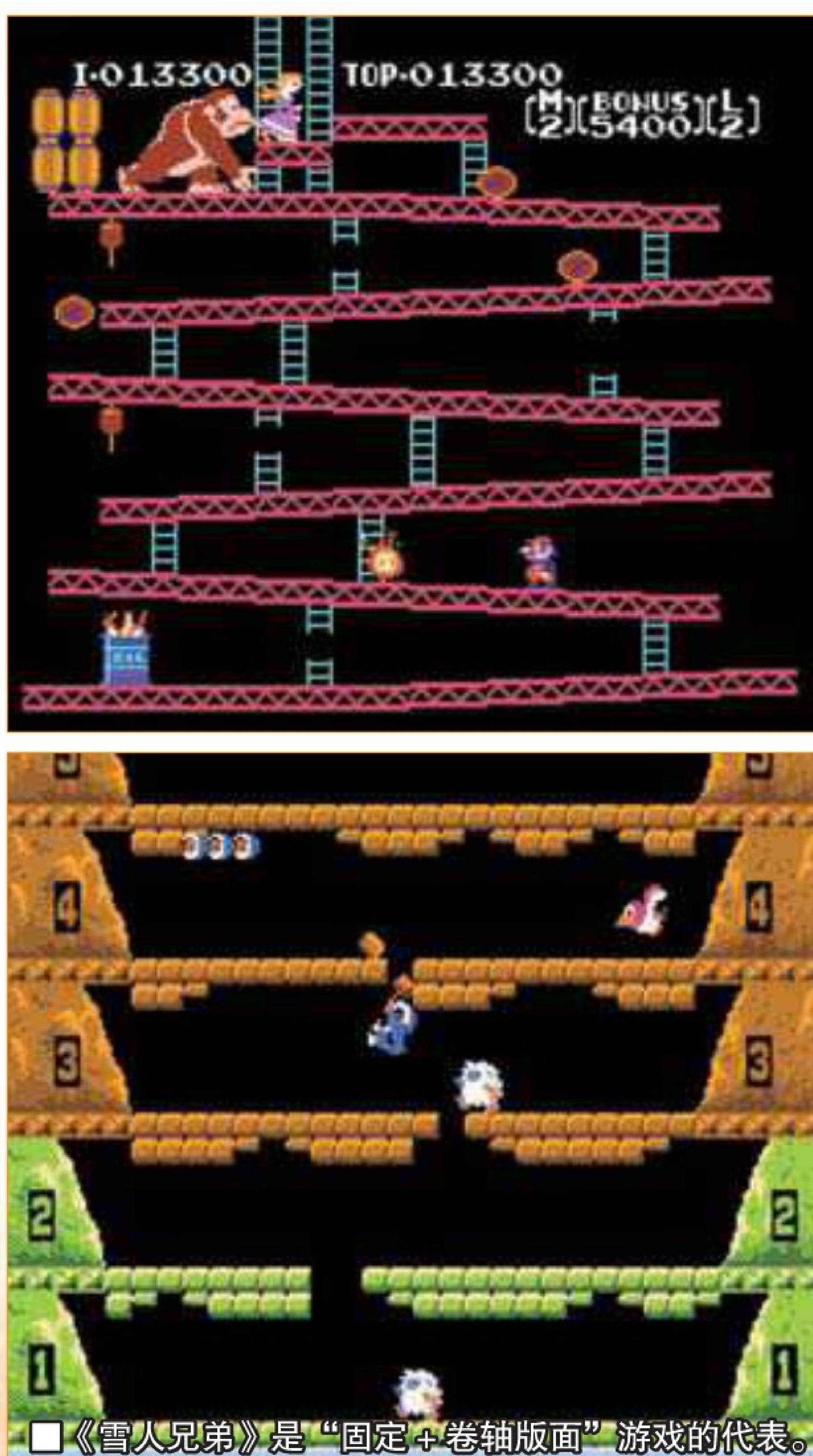
文 Jackpot 美编 心の永恒

平台动作虽然不是历史最悠久的游戏类型，但绝对算得上是生命力最旺盛的类别。FC诞生之前，平台动作就成为了风靡全球的游戏种类。在长达30年的时间里，历经2D、3D、网络时代，不论是《马里奥》《索尼克》《古惑狼》等直属主机商的嫡系精锐，还是《雷曼》等第三方的王牌，平台动作始终作为重要的主流类型出现，并拥有主导业界走向的实力。平台动作游戏的历史，是诸多公司明星辈出、各领风骚的英雄史，也是各大势力逐鹿中原、刀光剑影的战争史。主机的性能在30年间经历了翻天覆地的变化，平台动作也为顺应时代发展而不断进化，惟一不变的，只有游戏带给玩家的无尽乐趣。

风起云涌，群雄争霸——2D时代的王朝



■任天堂的两位大明星正是从本作出道。



■《雪人兄弟》是"固定+卷轴版面"游戏的代表。

平台游戏（Platform Game）是一个涵盖量极大的游戏分类，所有让玩家手动操作角色，以跳跃、爬梯、荡锁等方式在平台间移动的游戏，都可以称为平台游戏。而本文所探讨的平台动作游戏（Action Platform Game）则是一个狭义的分类，它代表着以平台移动和越过障碍为主要乐趣的游戏类型。像《魂斗罗》这样的作品也需要主角在不同的平台间挪移，但它的乐趣在于发射子弹攻击敌人，而非跳跃。在平台动作游戏的启蒙期，限于当时的硬件机能，各个游戏的技能都相当有限，无外乎"跑、跳、挖、踩、爬、顶"这几类，程序员必须用有限的动作和版面设计出有趣的游戏，这对于制作人员的创意无疑是极大的考验。历史上公认的第一部平台动作游戏是1980年诞生于街机的《太空恐慌》，这部作品没有跳跃的设定，主角只能通过梯子在平台间攀爬，通过挖坑设陷阱的方式消灭敌人。由于年代久远，接触过《太空恐慌》的玩家可谓少之又少，但HUDSON模仿它制作的《淘金者》却成为了FC早期的畅销游戏。

1981年的《大金刚》是马里奥和大金刚这两位著名角色的首次亮相。游戏的推进方式依然是通过梯子在一层层的平台中攀爬，不过马里奥拥有跳跃能力，可以躲避大金刚抛下的木桶。两年后的《超级马里奥兄弟》则被国内

玩家习惯性地称作“水管马里奥”，这一代确立了“《马里奥》系列”以“跳”和“顶”为核心的模式，多人合作的加入让游戏的耐玩度大增。由于本作大受欢迎，任天堂还在 GBA 时代将其收录进每一部马里奥游戏中作为赠品。受限于机能，80 年代早期的平台游戏大都以固定版面为主，为了扩充活动的自由度，制作者往往将屏幕的左边和右边设定为可以贯穿的循环状态，《超级马里奥兄弟》和《大力水手》就是最典型的代表。虽然后来技术的发展实现了移动的卷轴画面，但受限于惯性思维，大量开发者依然在制作固定版面的平台动作游戏，诞生了“固定版面 + 卷轴画面”这种略显怪异的组合。《雪人兄弟》(Ice Climber) 正是绝佳的范例——每一关的大体结构都是相同的，玩家只需爬过 8 层雪山到达顶峰即可过关，但这一固定版面的高度实在太高，只能以纵向卷轴的形式呈现在屏幕上。固定版面的游戏思维较为死板，关卡不够丰富多彩，但只要设计思想优秀，一样能诞生出有嚼头的杰作。任天堂为新主机 Wii U 推出的《任天堂乐园》(Nintendo Land) 就包含大量固定版面的小游戏。虽然渡过了 30 年



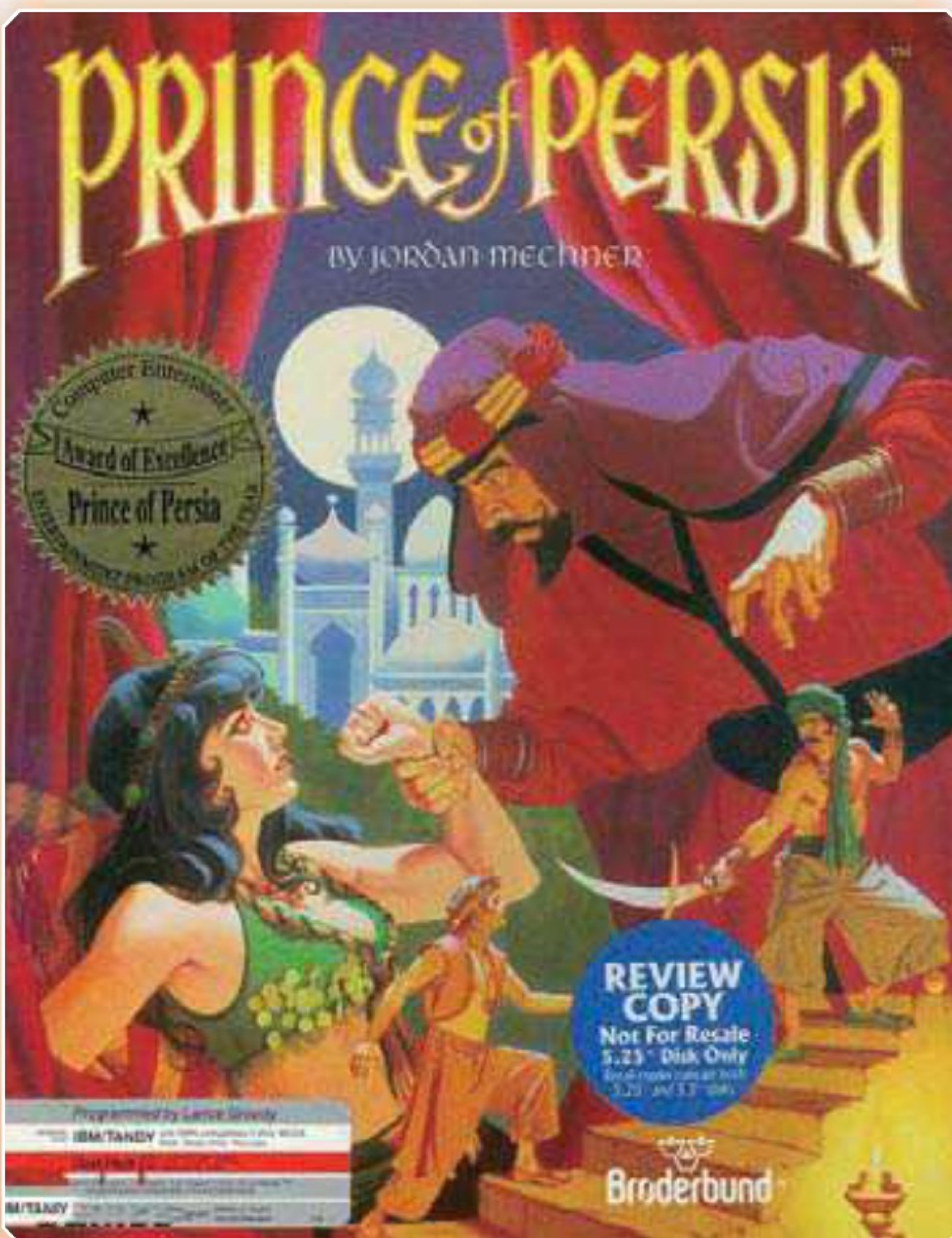
的历史，但若说固定版面的游戏已经彻底过时，依然为时尚早。

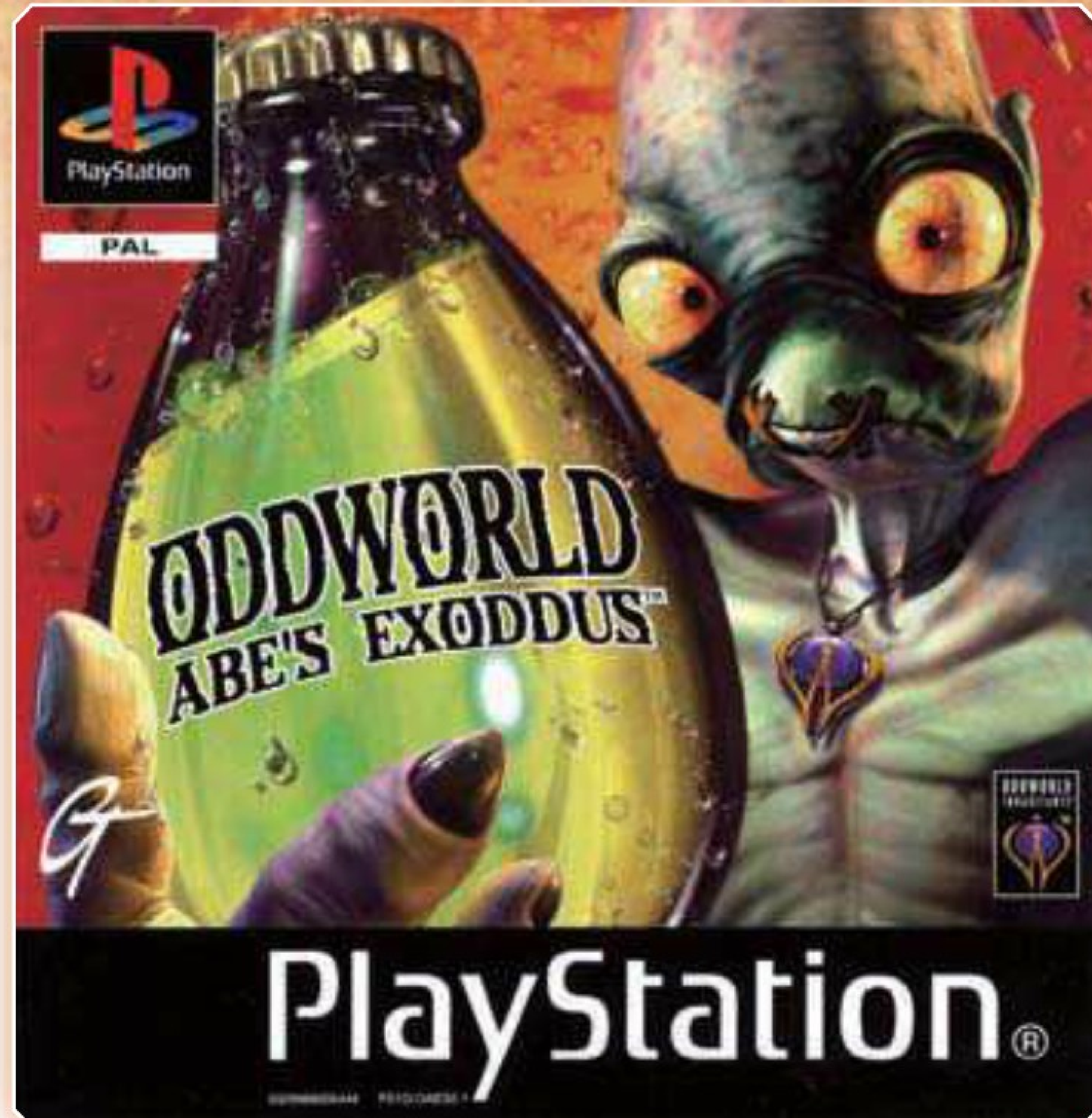
作为平台动作游戏的第一场革命，卷轴为这一类型注入了强大的活力。1985 年的《超级马里奥》并非第一部使用卷轴的游戏，但它的确为卷轴的运用奠定了标准。在《超级马里奥》诞生之前，制作者对于如何运用卷轴并没有一个清晰的方向，《影子传说》等不少早年游戏的前进方式都是从右至左，以今天的眼光来看十分怪异。《超级马里奥》的每一个细节都是深思熟虑的产物，宫本茂曾经考虑过游戏的前进方向，经过试验，他认为从左至右更符合大部分人的习惯，这样的设定最终被游戏采纳，也成为了整个行业认同的准则。不过，本作的最大问题在于，卷轴只有“从左到右”一种方向。限于当年的编程水平，大部分 FC 的动作游戏都是无法走回头路的。3 年后推出的《超级马里奥 3》是系列的又一次飞跃，不但实现了卷轴在左右两个方向的任意移动，还加强了系统的深度。大地图、道具栏和各类抽奖游戏实现了很高的自由度，能够举起道具的设定让游戏的解密更加有趣。“P 按钮”这个能够在限定时间内对金币和砖块进行转换的机关对玩家的思维和操作提出了双重要求，鬼屋的加入也体现了本作注重解密的风格，作为无限循环的特殊关卡，玩家必须找到解决迷题的机关才能逃出生天，一味向前猛冲是无法脱离困境的。《超级马里奥 3》堪称 FC 平台动作游戏的最高杰作，今天的 2D 马里奥新作也是在 3 代的基础上修修补补，并



没有质的革新。

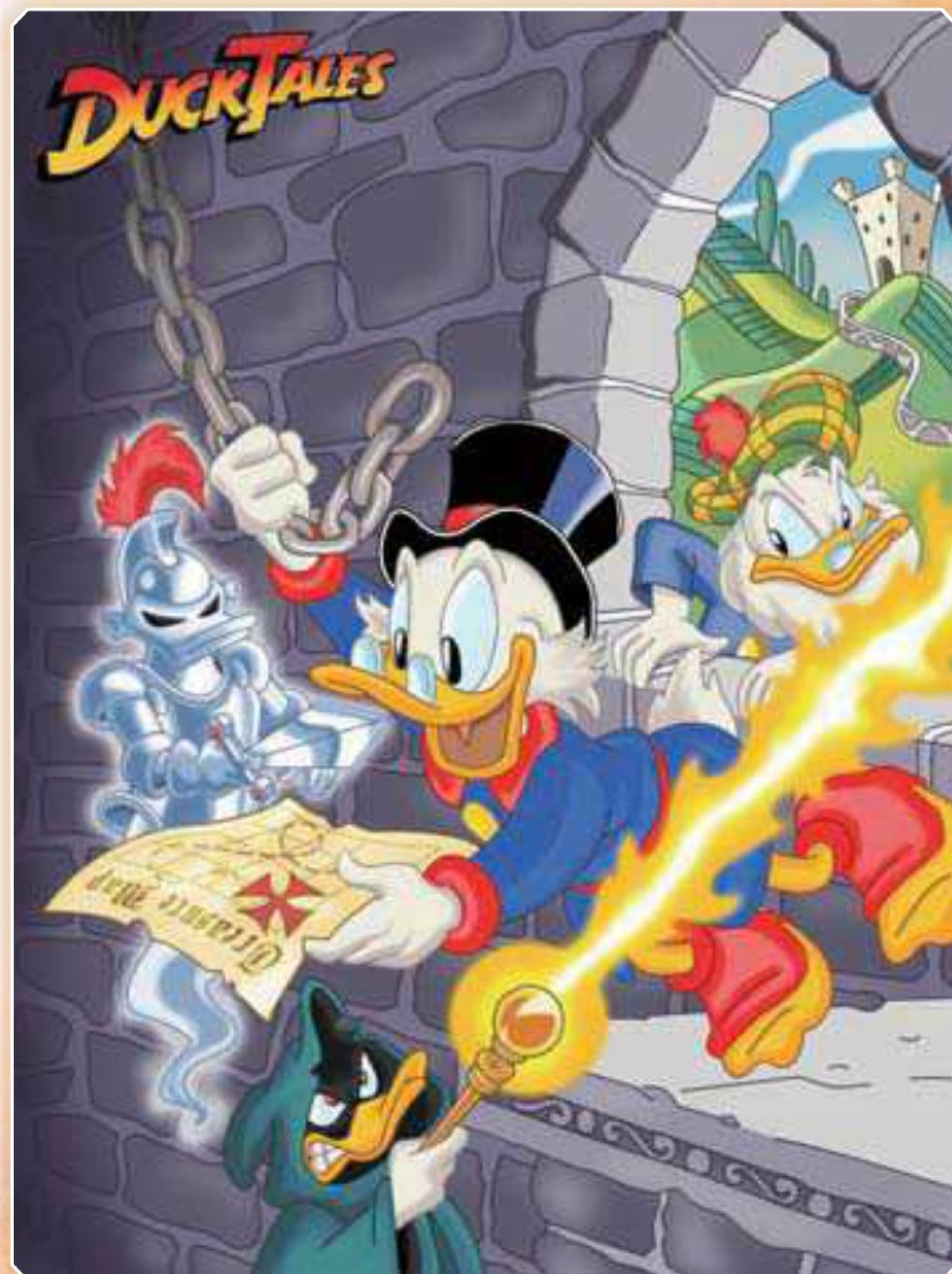
宫本茂虽然是任天堂的王牌旗手，但他最喜欢的工作其实是美术。在宫本的指挥下，情报开发部制作的马里奥游戏永远是一片颜色鲜亮、花红草绿的童话风格，不论是画面还是制作思想都偏向保守。同期横井军平率领的第一开发部，在创作方向上更加激进、勇敢，作品风格和游戏难度更为高龄化，正因如此，他们才能创作出《银河战士》等风格成熟的杰作。《瓦里奥大陆》也是第一开发部当年的经典，瓦里奥这一角色作为最终 BOSS 首次登场于 GB 的《马里奥大陆 2》，其相貌和个性完全是马里奥的邪恶镜像版。他力大无穷、极度自私、视钱如命、蛮横无理，为抢夺财宝不择手段，除了没绑架过公主，其他坏事基本都做全了。颇具叛逆思想的第一开发部，却将其扶上了主角之位。《瓦里奥大陆》是一款秉着“一切向钱看”宗旨的游戏，解密和收集元素比马里奥更浓，繁多的关卡分支让人大呼过瘾。搜刮财宝不再是无关痛痒的设定，它直接关系到游戏的结局走向——瓦里奥获得了能够许愿的神灯，希望得到一座华丽的城堡，而精灵居然直接伸手管瓦里奥要钱，城堡的规模完全依据金钱多少而定，如果玩家的钱包溜瘪，精灵赐予你的“城堡”就只是一个挂着门牌的树洞而已。整个游戏充斥着各类黑色幽默的细节，让玩家忍俊不禁。1 代大获成功，任天堂遂将续作定为随 GBC 首

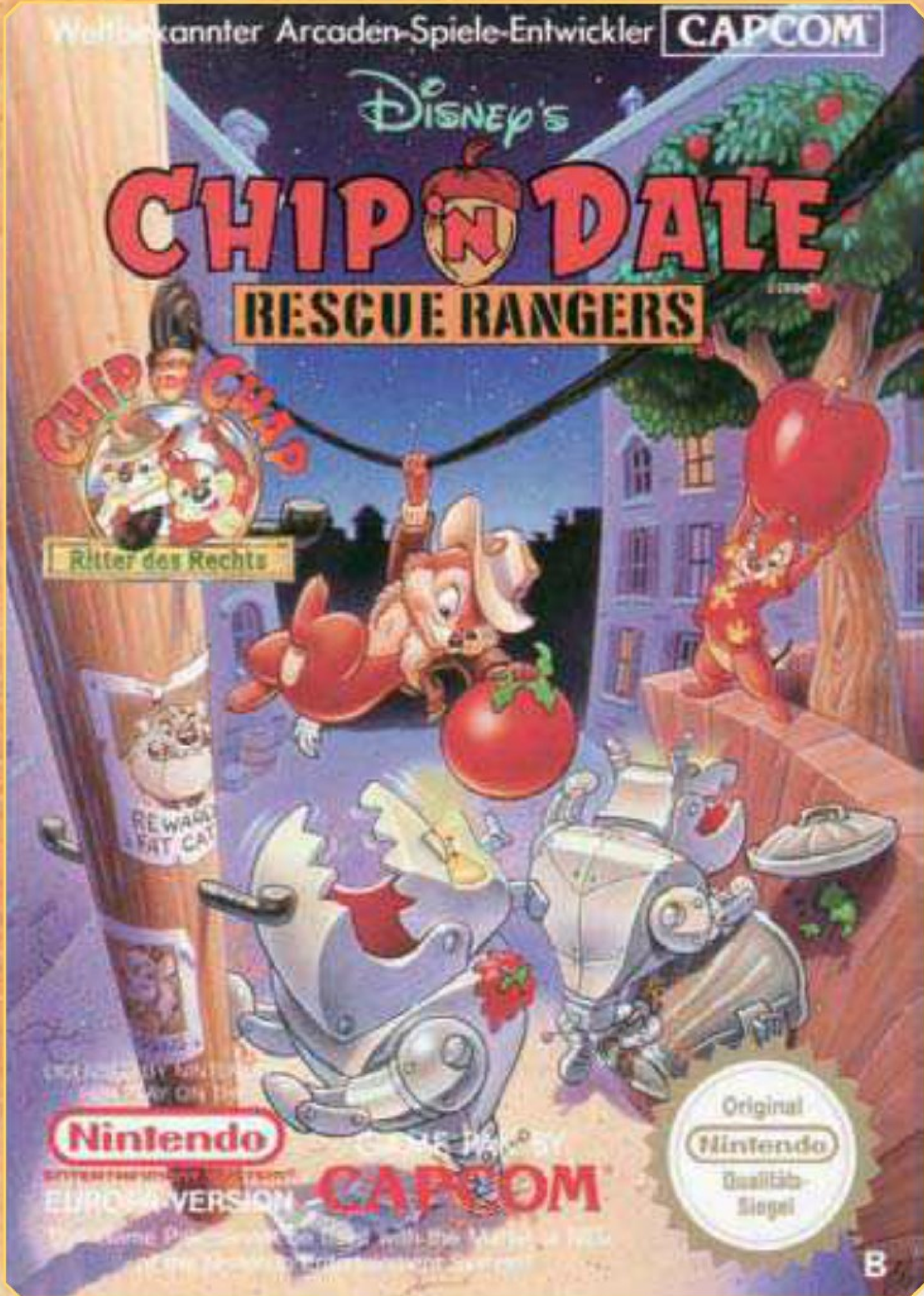




发的旗舰级大作，《瓦里奥大陆 2》成为了永恒的经典，其首创的诸多独特设计至今依然让人回味无穷。马里奥的变身靠的是各种道具，而本作的瓦里奥则需要被特定敌人的攻击打中才能变身，被大锤砸扁会变成纸片，被蜜蜂蛰到会变成气球……只有利用这些变身才能解开关卡的各类机关。多分支、多结局的设计相当出彩，耐玩度极高，进入分支的方式更是独具匠心，游戏开篇的动画中，若不将主角唤醒，瓦里奥就会在睡梦中被敌人抬出城外，玩家必须展开城堡夺还战，整部游戏充斥着让人笑破肚皮的有趣设定。遗憾的是，2 代之后的《瓦里奥大陆》始终未能在动作和解谜之间找到一个平衡点，系列的口碑也从此急剧下滑，走向边缘化。现在的玩家恐怕只能在《瓦里奥制造》等小游戏合集中才能见到这个大鼻子猥琐男的身影。

《超级马里奥》已经具备原始的物理模型，虽不真实，但足够有趣，玩家需要通过助跑来实现较长的跳跃距离，并注意惯性对主角的影响。任天堂始终着眼于“有趣”而非“真实”，但这并不代表平台动作领域无法出现写实风格的游戏，1989 年的《波斯王子》就与《超级马里奥》的风格完全不同。王子在跳跃时，可以用双手扒住平台的边缘，这是马里奥无法做到的，给人一种真实之感。制作者乔丹・麦奇那通过转描机将真人攀爬、跳跃等各类动作记录在胶卷上，并将





▲《松鼠大作战》是 FC 时代最经典的游戏之一。

其转换为 2D 的点阵图。《波斯王子》是业界第一部引入“动作捕捉”概念的作品，游戏的人物相当写实，付出的代价则是缓慢的运动节奏和生涩的操作手感。游戏具备一个《一千零一夜》风格的背景故事，但并没有真人语音，演出手法类似卓别林时代的默片，虽然简单，但足够传神。关卡的自由度较低，通过机关的方式往往只有一种，玩家想要找到答案，只能不断死亡，用鲜血刷洗出通关之路。《波斯王子》是一部“好看”远大于“好玩”的游戏，它衍生出了平台游戏中一个怪异但有趣的分支领域——电影平台游戏，PS 的两作《阿比逃亡记》(Oddworld) 就是这一领域的杰出代表。游戏的制作团队由好莱坞的特效大师组成，整张光盘中塞满了华丽的动画，游戏的角色和背景也全部由 CG 图片组成，并与动画无缝连接。由于缺乏互动性，这类在 32 位机上曾掀起过一阵波澜的类型于日后迅速消亡了，就连 Xbox 版《阿比逃亡记》也变为了一部寻常的 3D 动作游戏，与 PS 时代的两部前作完全不同。直到 2010 年《LIMBO》的推出，这一类型才重新散发出生机与活力，当然，这是后话了。

被誉为“动作天尊”的 Capcom 为平台游戏做出的贡献不逊于任天堂。2D 时代，模仿《超级马里奥》的跟风游戏泛滥成灾，唯有 Capcom 屹然不动，用自己的独特创意打造出一款又一款个性鲜明的经典。《希魔复活》是 8 位机游戏史的一座丰碑，Capcom 在本作中引入了大量 RPG 和电影元素，制作理念极为超前。在各类游戏主角跑跳不断的时代，《希魔复活》却成为了一部没有跳跃键的游戏，玩家必须利用机械手臂作为荡锁在平台间移动。在 PS2 时代的《鬼武者 3》等游戏的荡锁迷题中，我们依稀还能见到这一作的影子。《希魔复活》的品质无可挑剔，但过高的难度却限制了销量。Capcom 在这一时期最为脍炙人口的名作大都是根据迪士尼授权制作的各类动漫改编产品，这些游戏画面华丽、难度适中，系统别具一格。《阿拉丁》的人物动作细腻真实又不失爽快，堪称“Capcom 版《波斯王子》”，观赏性和游戏性俱佳；《唐老鸭历险记》将老鸭子史高治的拐棍设定为弹簧装置，通过连跳的方式消灭敌人，颇具新意；最为玩家所津津乐道的《松鼠大作战》(Chip 'n Dale) 更以全新的思路开创了双打游戏的新纪元。卷轴丰富了平台动作游戏的关卡，却为多人游戏提出了难题。在一名玩家不断带领卷轴前进的同时，很难保证在屏幕末端的另一位玩家不被害死，《雪人兄弟》中就经常出现这种情况。因此，FC 时代的很多卷轴动作游戏都取消了双打的设定，即使有，也形同虚设，不过是在 1P 挂掉后再让 2P 各自为战，脱离了双人同乐的初衷。《松鼠大作战》则发明了全新的复活机制，死亡的玩家以飞翔的气球形态登场，避免发生尴尬场面。双人模式下，只要两位主角没有同时挂掉，就可以不断复活，使得双人通关的难度大大低于单人。可惜的是，在 1993 年的《松鼠大作战 2》发售后，这一系列再也没有推出续作，其设计思想反而在今天被任天堂、育碧等厂商借鉴，赚得盆满钵盈。近年某国外媒体曾向玩家发出问卷，调查“你最希望推出续集的 FC 名作”，《松鼠大作战》以压倒性的票数夺冠。然而，现实是残酷的，这部曾带给我们无尽欢乐的经典就这样泯灭于历史长河中，实属遗憾！

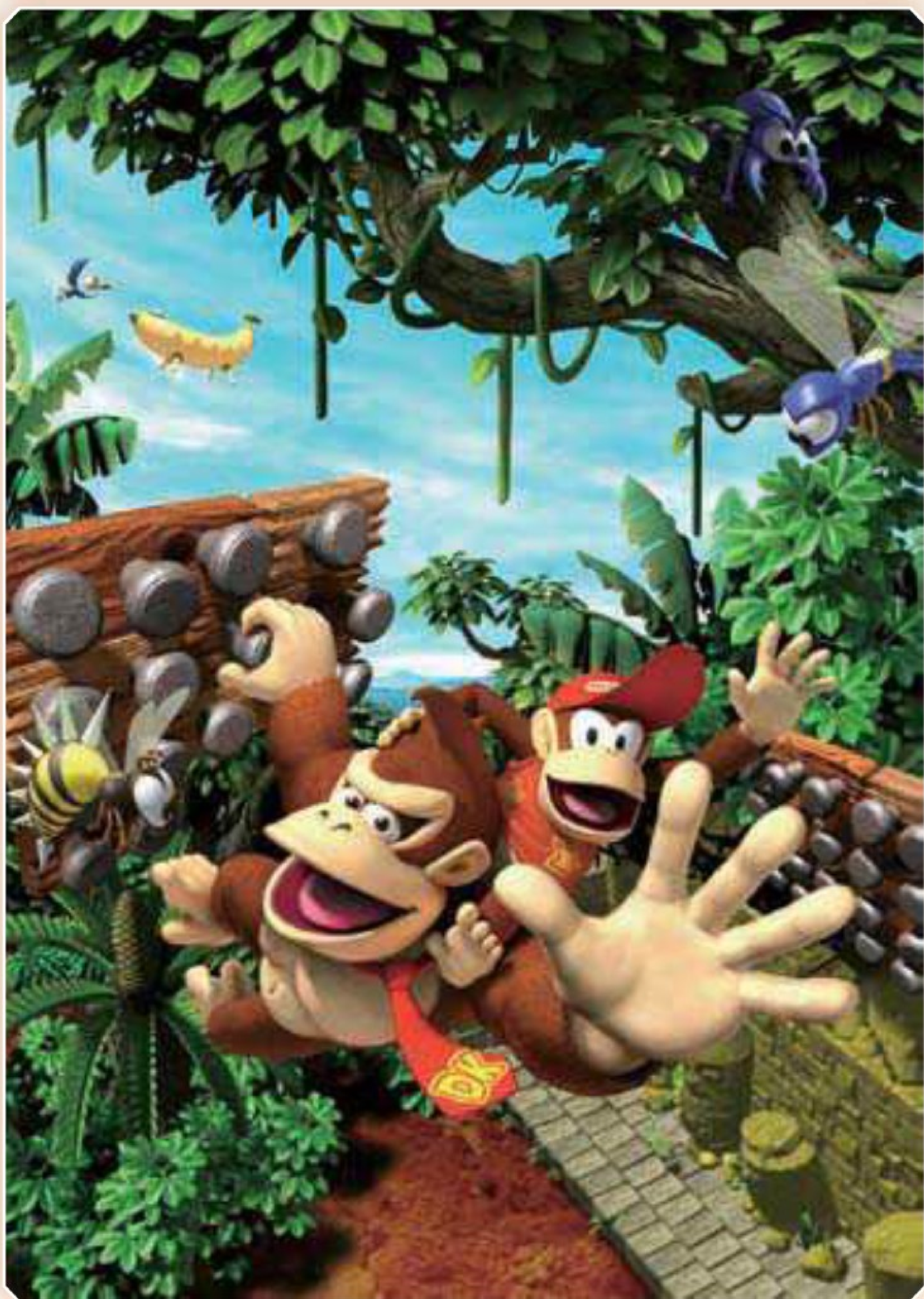




▲《索尼克》是 SEGA 针对 MD 的优势而设计的王牌。

进入 16 位机时代，任天堂放慢了创新的步伐，作为 SFC 的首发大作，《超级马里奥世界》却没有 3 代那般翻天覆地的进化。趁势追击的 SEGA 决定打造属于自己的王牌，MD 的



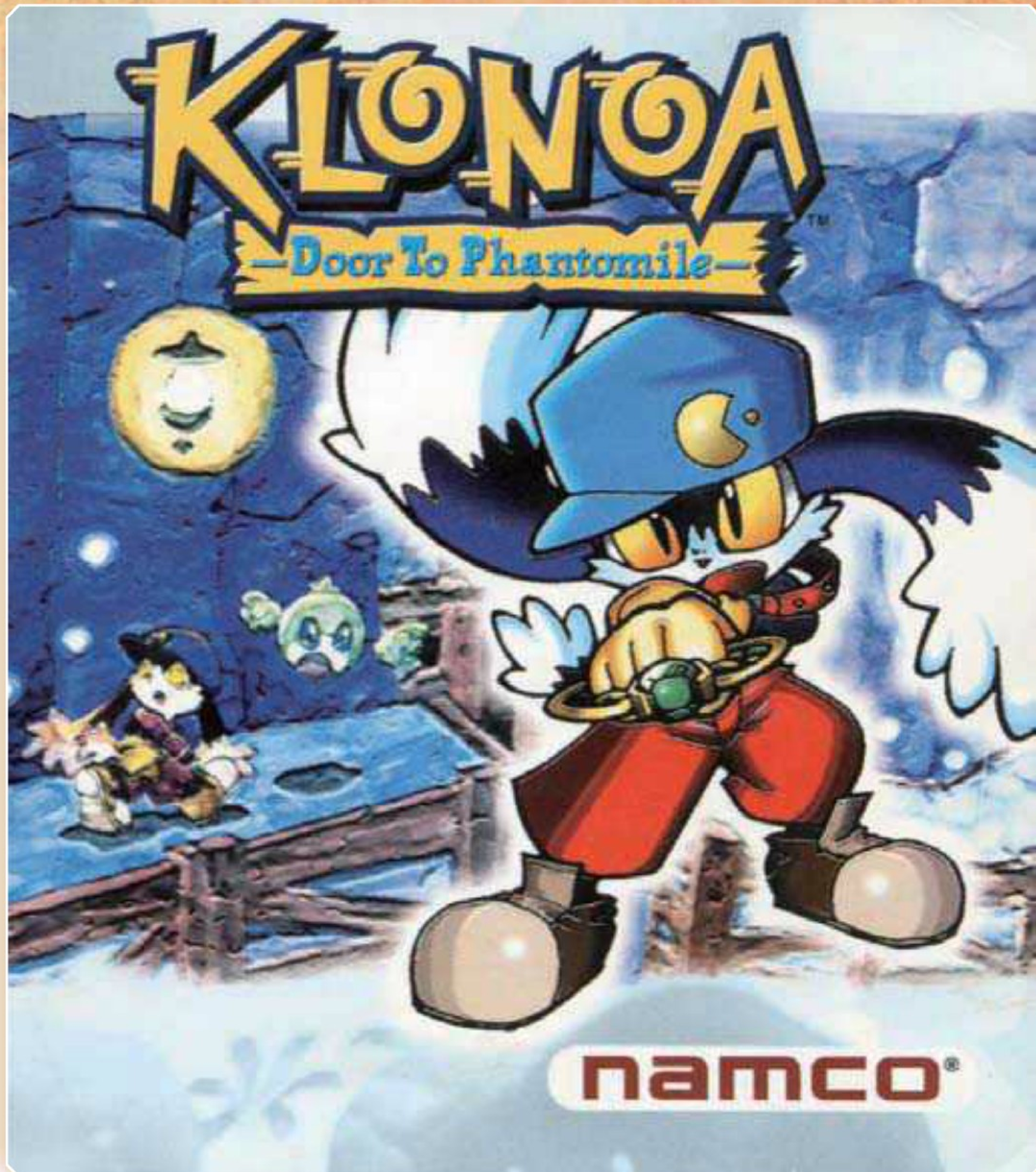

▲面对《索尼克》的逆袭，与马里奥同期诞生的大金刚卷土重来。

《索尼克》就是为狙击马里奥而生的终极兵器。SFC 的画面比 MD 更加细腻，但低下的 CPU 频率却成为其致命缺陷，SEGA 敏锐地瞄准了这一软肋，打造出以速度感为卖点的《索尼克》，果然大获成功。以今天的眼光来看，1991 年的初代《索尼克》节奏并不算特别快，后期关卡依然有大量需要玩家停留和等待的机关，一年后的《索尼克 2》才是系列走向成熟的标志。2 代贯彻了“以速度为中心”的设计思想，拖慢节奏的设计大大减少，并加入“旋转冲刺”的能力，让玩家充分享受到风驰电掣的快感。《索尼克 2》在全球狂卖 600 万，直到今天依然是 SEGA 销量最高的游戏。索尼克的成功绝非偶然，在“《马里奥》系列”操作越发复杂的时代，中裕司却采用了最简洁的操作模式，只用一个 A 键配合方向键，仅靠“跑”和“跳”这两个基本动作，加上各类机关，就巧妙地实现了丰富有趣的关卡设计。即使是今天的 3D 版新作，操作也相当简单。然而，《索尼克》也并非一个闭着眼睛狂奔就能轻松过关的系列，关卡内设有大量捷径，玩家在高速前进的同时必须在瞬间掌握好跳跃的时机，才能大大缩短过关时间。同一个关卡，初心者需要几分钟才能到达终点，而高手往往只要几十秒，这也是 SEGA 一贯硬派风格的体现。此外，游戏并没有严格意义上的 HP 设定，遭受攻击后主角会掉落金环，只要不断将金环捡回，就能保住小命，继续前进。而对于追求最高评价的极限挑战者，只有无伤

过关，才能保障金环数量的最大化。一个真正的《索尼克》高手，会修正自己的每一个动作、每一个细节，力图做到快速、优雅、完美。金环的设计让《索尼克》成为了一个"上手快，过关易，完美难"的游戏，满足了不同层次玩家的需求。虽然在SEGA退出主机战争后，晕招迭出的Sonic Team让系列经历了一段很长的低谷期，但直到今天，在平台动作游戏领域，《索尼克》依然是惟一一个能够在销量和影响力两方面与《马里奥》相提并论的系列。

《索尼克》疾风烈火般的攻势让任天堂颇为不顺，人见人爱的《马里奥》似乎转眼间就成为了陈旧和落后的代名词，SFC需要一个能够吸引玩家的新锐品牌，来自英国的Rare工作室接下了这一重担。1994年冬，在PS和土星这两大新主机登场的季节，横空出世的《超级大金刚》却用出色的品质证明了SFC宝刀不老的实力。作为任天堂对诸多挑战者的强势回应，《超级大金刚》的游戏节奏明显比大部分任系游戏要快。作为普通攻击的翻滚既能消灭敌人，又能缩短赶路的时间，连跳的作用被大幅加强，犀牛等强横的乘物也相当爽快，整个游戏充斥着热带雨林般的狂野氛围。如果说《索尼克》是一列特快火车，那么《超级大金刚》就是游乐园的过山车，绝对速度略逊一筹，惊险程度却有增无减。《超级大金刚》的影响力虽然无法与马里奥相提并论，但依然在全球范围内大卖了900万套，并启迪了《雷曼》《古惑狼》等后辈作品的诞生。Rare使用专业图形工作站渲染出3D CG画面，再将其转化为2D图片塞进SFC的卡带，从技术角度上讲，不论是画面还是玩法，《超级大金刚》都不能算作真正的3D游戏，但它的图像细腻华丽，并不输给PS的早期作品。早年的任天堂本社一直坚持用传统点阵图的方式制作2D游戏，但在日后也认同了Rare开创的预渲染手法。2004年诞生于GBA的《马里奥对大金刚》是两位巨星的又一次碰撞，游戏回归了80年代早期的固定版面思路，将"《马里奥》系列"传统的方块解密发挥的淋漓尽致，2.5D的画面模式赋予了游戏超强的手感，堪称掌机休闲游戏的极品。

任天堂在2D王朝末期的另一位明星诞生于曾在HAL研究所工作的樱井政博之手，这位知名制作人对游戏性有着简洁而敏锐的理解。他认为"冒险"与"回报"是调整游戏乐趣和难度的核心所在。《超级马里奥》需要在面对敌人时用跳跃的方式进行踩踏攻击，樱井在小时候玩这款游戏时经常因为错误判断跳跃距离而受伤，为此他创作了"冒险"程度较小的"《星之卡比》系列"。卡比这个圆滚滚的主角在离敌人较远的距离就可以将敌人吸到肚子里，"冒险"少而"回报"高，明显降低了难度。除了类似吸尘器的攻击方式之外，《星之卡比》另一大特色技能是"拷贝"，吞噬敌人后就可以变身并使用该敌人的技能，玩家的选择相当丰富。从关卡设计和技能平衡性的角度来看，纯粹追求娱乐性的《星之卡比》无法与《马里奥》和《大金刚》相提并论，但简单的难度也吸引了不少低龄玩家。



随着PS和土星的发售，3D已经成为大势所趋，但依然有少部分制作人热衷于2D游戏。育碧的迈克尔·安瑟尔是一个提倡"美术至上"的创作者，他原本想开发一款全3D的平台动作游戏，但当时的3D技术处于起步阶段，模型和贴图相当粗糙，画面也不够鲜艳。不过，如果制作一部2D游戏，凭借32位机远超16位机的发色数，他可以实现足够精美的画面。然而，迈克尔始终难以为主角绘制出流畅自然的四肢动作，他索性去掉腿和胳膊，让主角的手脚直接浮现在空气中，《雷曼》这个让玩家过目不忘的品牌就这样诞生了。本作的大卖让育碧成功跻身于一线发行商之列。遗憾的是，《雷曼》虽然拥有一流的画面，但它的关卡设计一直无法与任天堂和SEGA的平台动作游戏相比，直到今天，《雷曼》的最大卖点依然是图像，而非关卡。《雷曼2》和《雷曼3》让系列顺利步入3D世界，3D化的雷曼继承了画面华丽的特色，但相较其他3D游戏，2代和3代在玩法上并没有突出之处，这个系列也因此陷入沉寂，直到2011年才凭借最新的2D技术强势复出。



▲没有连接起来的四肢，《雷曼》给人过目难忘的印象。

NAMCO在PS时代凭借《铁拳》《山脊赛车》和《皇牌空战》风靡全球，这个擅长FTG、RAC和STG的老牌公司，也曾经为平台动作游戏留下过独特的一笔。《风之克罗诺亚》作为一部PS游戏，采用3D多边形组成画面，但其玩法依然是传统的2D风格，主角只能在一条线上移动。不过本作充分发挥了3D画面的长处，通过巧妙的运镜实现了出色的空间感和代入感。制作者最大化利用跳跃和抓的特性，通过抓住敌人向下投掷来实现二段跳，游戏的操作十分简单，关卡设计却相当丰富，惊喜不断。然而，《风之克罗诺亚》诞生在1997年，一个3D平台游戏大行其道却又不甚成熟的年代，玩家已经对大量粗制滥造的3D游戏产生反感心理，3D画面2D玩法的《风之克罗诺亚》就这样埋没在了PS海量的庸作之中。讽刺的是，进入新千年之后，本作的处理模式又被行业普遍借鉴，广泛用于《真魂斗罗》《洛克人X8》等各类动作游戏。在同样是3D画面2D玩法的《新超级马里奥》大卖特卖的现在，又有多少人还能记得NAMCO这位大耳朵的克罗诺亚呢?

2D时代无疑是平台动作游戏的黄金时代，在SFC和MD功成身退后，大量2D名作在GBA平台继续延续香火。《超级马里奥》和《超级大金刚》这两大品牌在GBA移植了大量昔日作品，虽然是炒冷饭的商业行为，但毕竟为广大玩家提供了重温经典的机会。更有诚意的SEGA则推出了3部完全原创的《索尼克Advance》，画面和手感都比MD的几作更出色，在SEGA重组的低谷期维持了蓝色刺猬的声望。不过，3D化的浪潮毕竟是大势所趋，只有勇于逆流而上的品牌，才能成为时代的弄潮儿。

进化，再进化！——3D时代的飞跃


■《超级马里奥 64》为 3D 游戏的模式奠定了基准。

《超级马里奥 64》在技术方面无可挑剔，但其开发思想依然偏向保守，3D 时代的玩家需要的是更加激进的制作方针。SCEA 在 90 年代凭借 PS 的强大性能，构建出了属于自己的平台游戏堡垒。顽皮狗的成名作《古惑狼》是这一时期与马里奥并驾齐驱的巨星。制作组参考了《超级大金刚》，将攻击动作由翻滚变为 360 度旋转，在不影响移动的前提下击倒敌人，让游戏的节奏变得流畅、爽快。《古惑狼》独特的处理方式结合了传统 2D 卷轴和 3D 空间的精华，关卡几乎是一条直线，视角也被固定成追尾的形态，不存在方向问题，即使是患有 3D 眩晕症的玩家也能轻松通关本作，无形中扩大了游戏的受众群。Insomniac 的《小龙斯派罗》虽不如《古惑狼》出色，但高自由度的关卡和丰富的成长能力也吸引了不少玩家。

任天堂当然清楚 3D 技术的势不可挡，SFC 的《超级大金刚》只是阻挡 PS 和土星的防御性武器，日本总部将重心放在了下一代主机 N64 上。当时 3D 技术领先的 NAMCO、SEGA 等公司将重心放在了 FTG 和 RAC 上，对于如何制作 3D 动作游戏并没有一个清晰的思路。所有程序员都只是刚刚接触 3D 环境，光是编写手柄的操控系统就足够让他们绞尽脑汁了。《生化危机》作为 PS 早期的代表作，画面和剧情都相当出色，但“开坦克”的主观操作模式却让玩家颇为不满，这也是 Capcom 当时限于技术的无奈之举，好在《生化危机》是一款节奏较慢的 AVG，尚且能让人接受。任天堂对于 3D 空间的扫描和探测颇下了一番功夫，N64 的首发游戏《超级马里奥 64》终于实现了简单的客观操作，摇杆指向哪里，马里奥就走向哪里，相当直观，也只有这种灵活的操作模式才能保障平台动作游戏的舒适感。《超级马里奥 64》充分发挥了 3D 箱庭的乐趣，2D 时代从左至右的横向卷轴被 3D 时代从下至上的三维结构所代替，空间感和代入感相当强烈，系统自动给出的编程视角在大部分情况下都可以满足玩家的需求，还能通过按键进行手动微调。《超级马里奥 64》对业界的贡献已经不限于平台游戏，它为所有 3D 游戏的操作模式和视角处理都指明了方向，其历史地位毋庸置疑。Rare 参照本作的框架，在 N64 上推出了《超级大金刚 64》《班卓熊》等 3D 平台新作。这些游戏拥有更庞大的地图和更丰富的隐藏要素，“找”成为了最大乐趣，但就本质而言，它们并没有什么突破性的意义。






▲SEGA 虽然在主机上惨败，但旗下《索尼克》的人气却有增无减。

PS 时代的四部《古惑狼》总销量高达 2500 万，《超级马里奥 64》这一单作的销量也突破了一千万，成绩斐然。不过，总体而言，在 90 年代中后期，《最终幻想 7》《生化危机》等 RPG 和 AVG 才是玩家眼中的宠儿，跑跑跳跳的平台动作游戏难免给人留下死板的印象，玩家需要的是更“酷”的作品。渡过了碌碌无为的土星时代，随 DC 强势复出的索尼克再次向世界诠释了“酷”的含义。MD 版《索尼克》最显著的特色是“快”，而 DC 的《索尼克大冒险》不再将“快”定为惟一的指标，他们的目的是营造一个真正广阔的世界。作为一部绝世杰作，《索尼克大冒险》的场景之宏伟、气势之恢弘已经达到了连当代的高清游戏都望尘莫及的地步。惬意的风之谷、惊险的都市公路、神秘的石蛇遗迹让玩家过目不忘。最精彩的场景莫过于空中战舰关，主角要在这块长达数十公里的飞行母舰上与成百上千的敌人周旋，整个场景还没有统一的地心引力，重力方向会随着战舰的倾斜而不断改变，让人拍案叫绝。凭借 DC 远超 PS 和 N64 的机能，Sonic Team 为 1998 年的玩家带来了当时最强的画面，令人头皮发麻的大场面比比皆是，3D 镜头的张力和冲击力都被发挥到了极致，直到今天也无人能够超越。除了天下无双的画面和关卡之外，《索尼克大冒险》的外在包装也相当成功，上川 司挺拔修长的新版人设相当符合玩家的口味，濑上纯火爆的摇滚乐也堪称完美。SEGA 最终输掉了主机战争，蓝色刺猬的声望却在 DC 时代创下新高。不关注游戏产业的主流媒体也对《索尼克大冒险》进行了连篇累牍的报道，使其演变为社会现象。索尼克再一次证明，平台动作游戏并不是儿童的专利，它同样也能成为“酷”与新潮的代名词。



▲《坏松鼠》是集各家大成之作。

除了关卡设计的革命之外，《索尼克大冒险》有别于《超级马里奥 64》的另一特点在于对剧情和世界观营造的重视。从这一部作品开始，平台动作游戏逐渐融入了其他游戏类型的元素，变得更加多元化、复杂化，N64 的最后一部大作《坏松鼠》(Conker) 就是这一思想的典型代表。Rare 不但擅长平台游戏，对于 FPS 这一类型也有其独到理解，在《光环》横空出世之前，家用机历史上卖的最好的 FPS 游戏正是 Rare 的《007


▲《杰克与达斯特》。

黄金眼》。《坏松鼠》堪称 Rare 在任天堂时期的集大成之作，虽然官方将其定义为平台动作游戏，但其内容其实相当丰富，除了类似《超级大金刚》的跳跃迷题之外，我们还能在本作中见到类似《生化危机 4》的越肩射击和类似《马克思・佩恩》的子弹时间，设计思路相当超前。作为 N64 上少有的 M 级（17 禁）游戏，《坏松鼠》的剧情对话充斥着大量"F"字母打头的侮辱性词汇，主角和配角都是出口成脏的痞子，这部游戏也因此成为 Rare 日后和任天堂分道扬镳的导火索。

与《坏松鼠》同期发售的 PS2 游戏《杰克与达斯特》是《古惑狼》的精神续作，积累了足够经验的顽皮狗终于实现了游戏的全 3D 化，自由旋转的视点比《古惑狼》更具魄力，也更加灵活。无读盘时间、昼夜变换等新特性充分体现了制作组的强大实力，游戏的流程相当自由，没有强迫玩家执行的任务，主角只要不断收集道具就能将故事继续进行下去。续集《杰克 2》则变为了一部类似《横行霸道》的综合性沙盘作品，将潜入、驾驶、射击等数不胜数的元素融为一体，平台跳跃的地位被弱化，这一作的气质已经和日后 PS3 的《未知海域》相当接近了。而 Insomniac 的《瑞奇与叮当》则从系列第一作就把射击定为绝对的重心，通过丰富的武器和火爆的特效吸引玩家，本质上与《小龙斯派罗》截然不同，更像是一部 3D 视角的《魂斗罗》。



▲《狡狐大冒险》。

在《杰克》与《瑞奇》专注于射击的年代，只有 SCEA 旗下的 Sucker Punch 制作组依然执着于制作传统的平台动作游戏。《狡狐大冒险》诞生于《MGS2》大行其道的年代，将平台跳跃与潜入作战融为一体，被玩家戏称为"卡通渲染版《MGS》"，但 Sucker Punch 绝非跟风抄袭之辈，这一制作组在 PS2 时代的杰出表现足以让顽皮狗感到后生可畏。视角问题作为 3D 游戏的顽疾，在平台动作这一类型中的负面影响远比其他游戏严重。游戏世界已经进化成 3D 结构，但负责显示画面的设备依然是普通的 2D 电视，这就对玩家的空间想象力提出了很大的考验，因为目测距离、高度错误而失足摔死的惨剧屡屡发生，这才是《杰克》和《瑞奇》削弱跳跃、加强射击的真正原因。限于此，为了照顾玩家，制作组往往也不敢设计太过惊险的关卡。《索尼克大冒险 2》引入轨道滑行，并铺设了大量类似"蹦极"的捷径，主角可以在空中坠落几公里的高度，最终降落于钢丝般细小的轨道上，观赏性十足，对玩家的操作要求也相当高，属于 SEGA 硬派风格的极端体现，不可能成为主流设计思想。《狡狐大冒险》则首创"一键制吸附"系统，除了跳跃和攻击之外的大部分动作，不论是攀爬还是贴墙，都可以通过一个圆圈键来实现。"一键制吸附"的意义不仅在于丰富主角的动作，它还能对玩家的横纵位置进行修正，如攀爬藤条时，玩家只需要跳跃在藤条附近的位置按下圆圈键，主角就会被牢牢地"吸"在目标上。有了这一系统，主角才具备了在复杂地形如履平地的卓越机动力，设计师也可以倾尽想象力设计出各种惊险关卡，不必担心玩家会因为难度问题而郁闷的摔手柄。续作《狡狐大冒险 2》将关卡由固定制变为沙盘任务制，是第一部真正将"潜入、沙盘、跑酷"三要素有机融合的游戏，高清时代的《刺客信条》和《蝙蝠侠阿卡姆之城》都有颇多借鉴本作之处。



■《超级马里奥 银河》。

作为主机领域的新人，微软也希望在平台动作领域打造属于自己的吉祥物。前 Sonic Team 人设师大岛直人创建的 Artoon 公司为 Xbox 制作了《布林克斯 时空清扫者》，游戏以时间控制为卖点，在各大展会吸引了不少人的眼球。本作发售后，迎接玩家的却是巨大的失望，各种控制时间的能力不过是"一把钥匙开一把锁"的固定组合，只要根据设计者的意图照做就可以了，没有多少发挥空间，整个游戏的本质依然是一部传统到不能再传统的庸作，解密部分没有充分调动玩家的想象力，动动手指上的肌肉就能过关。续作《布林克斯 2》改进了操作手感，无奈前作的口碑已经被砸掉了，这个系列只得在 2 代划上句号。育碧的《波斯王子 时之沙》在迷题设计上比《布林克斯》出色许多，但对于时间技能依然拿不出更好的解决方案，在《时空幻境》出现之前，"控制时间"这一概念对于平台游戏而言不过是增添谈资的噱头，不能算作系统核心。

在 SEGA 和索尼各显神通的时代，任天堂却陷入了困境。当年随 N64 首发的《超级马里奥 64》完美实现了系列从 2D 到 3D 的转化，6 年后于 NGC 平台姗姗来迟的《阳光马里奥》却只能用毁誉参半来形容。平心而论，作为任天堂的旗舰级大作，《阳光马里奥》的各项硬指标都有一定的保障，游戏对光和水面的表现相当出彩，画面令人满意，但论及关卡，本作远不如 N64 的前辈。机能的飞跃让《阳光马里奥》的关卡体积远超前作，但趣味性却没有成倍增长，甚至出现了倒退。本作的人性化设计可谓系列中里最差的一部，大而空且缺乏有效提示的场景极其容易



▲《阳光马里奥》很多方面难以令人满意。

让玩家产生浮躁之感，很多关卡的提示动画都欠缺考虑，甚至有故意误导的嫌疑。从设计思想来看，本作更类似《班卓熊》这类 Rare 的平台游戏，只要把主角扔进面积庞大的 3D 箱庭里，让玩家自己掘地三尺寻找道具就可以打发时间了——这简直不像是一个《马里奥》游戏应有的态度，制作组的赶工之匆忙可见一斑。《超级马里奥 64》严格遵守了"易于上手，难于精通"的成长曲线，平易近人的难度让各类玩家都能轻松游戏。而《阳光马里奥》的探索要素之枯燥足以让大部分用户望而却步。水泵的加入也是颇具争议的一点，"飞行"在平台游戏史上并不罕见，《索尼克》《雷曼》和《坏松鼠》的角色都拥有或飞行或滑翔的技巧，但这些游戏都将其设为辅助能力，很少强制玩家使用。《阳光马里奥》的很多关卡却逼迫玩家频繁使用水泵飞行，削弱了平台游戏最重要的跳跃乐趣。为了调整游戏节奏，情报开发部又在游戏中加入了名为"积木世界"的特殊关，马里奥在这里失去了水泵装备，只能靠单纯的跳跃能力前进，这一无心插柳的调味品却获得了玩家的一致好评，很多人都认为"积木世界"的乐趣远超游戏正篇的水泵，让制作组显得相当狼狈！从这一作开始，宫本茂退居制作人一职，基本退出了一线开发，将监督的现场指挥权交给后继者小泉欢晃，《阳光马里奥》的失败给了他很大打击。虽然本作在全球的销量超过了 600 万，但这一成绩只达到了《超级马里奥 64》一半的水准，NGC 主机至此遭遇重创，回天乏术。

《阳光马里奥》销量滑坡的原因有很多，过于复杂的操作让很多人望而却步，脱离了群众基础。制作组对空间感的理解也很成问题，3D 箱庭并非面积越大越好玩，大而泛泛的地图只会让玩家陷入疲于奔命的境地。痛定思痛，小泉欢晃终于在 2007 年的《超级马里奥 银河》中解决了这些缺陷。之前 3D 版《马里奥》的箱庭基本都是一个从下至上的整体，为了过关，主角需要像爬山一样对制高点发动冲击，中途一旦失足，就算没有摔死，往往也要走一大段回头路。设计一个整体大箱庭对于制作者而言是很大的考验，玩家也对这种思路心生厌烦。《超级马里奥 银河》采取了与《索尼克大冒险》相同的结构，通过跳板实现了关卡的扁平化、碎片化，将一个大箱庭打散为数个小箱庭，每一块小区域都有自己的亮点和乐趣，不论是对于玩家，还是对于设计者，

这种思路都算得上清爽简洁。行星模样的球形平台是本作的另一大特色，在卫星视角的辅助下，即使是3D空间感不佳的人也能迅速找到方向。作为一个球状整体，行星的整个表面都是无限循环、互相连通的，与《超级马里奥兄弟》等早年固定版面的游戏十分相似，几场BOSS战也因此变得更为有趣。不过，在这种鸟瞰视角下，由于纵向高度的模糊，传统的踩踏攻击变得很难施展，为此本作又引入了类似《古惑狼》的旋转攻击。《超级马里奥 银河》在全球媒体的汇总评分仅次于《时之笛》，位于历史第二。作为Wii的招牌大作，它并没能摆脱“为了体感而体感”的俗套，游戏没有什么动作是传统操作所无法实现的，也没有什么惊世骇俗的灵感，所有的核心系统都能在之前其他厂商的同类游戏中找到雏形。本作的成功，源于任天堂对现有设计思想的理解与再造，堪称拿来主义的胜利。它的历史意义无法与《超级马里奥64》相比——“球状关卡”毕竟无法成为今后每一部平台动作游戏的标准设计，但本作出色的素质已经圆满完成了小泉欢晃对系列的自我救赎。



作为惟一能与马里奥分庭抗礼的品牌，索尼克在新千年时期经历了一段颇为坎坷的低谷。DC失败后，退出硬件领域的SEGA在重组期遭遇了严重的人才流失，Sonic Team也不可避免地受到了影响。DC之后的多部《索尼克》游戏越来越注重战斗，迷失了方向，直到2010年《索尼克 色彩缤纷》的推出，才让系列回到正轨。《索尼克大冒险》的主创人员饭冢隆从这一作开始回到了制作人之位，他下令抛弃无用的累赘设计，将全部精力放在最核心的平台动作要素上。《色彩缤纷》首次引入类似《马里奥》的变身形态，同一个迷题，玩家选择的变身不同，解密方法也就不同，丰富了关卡的深度。由于变身系统有严格的时间限制，仅能用于短时间的解密，并没有破坏游戏的流畅感。作为一部Wii平台的作品，《色彩缤纷》的画面被限定为480P分辨率和每秒30帧的规格下，但图像细节极致奢华，抛开分辨率和帧数的问题不谈，游戏的画面并不输给任何高清大作，堪称技术奇迹。同为近年来平台动作领域的标杆级作品，《色彩缤纷》与《超级马里奥 银河》之间孰优孰劣成为了玩家激烈争论的话题。很多人一针见血地指出，今天的《马里奥》游戏越来越像《索尼克》，而《索尼克》新作也与《马里奥》越来越相似。SEGA转型为软件商之后，Sonic Team虽然开发了不少跨平台游戏，但其态度一直倾向于任天堂，出现这种情况也在意料之中。不过，不论是《索尼克》还是《马里奥》，在借鉴对方的同时都采取了取其精华，去其糟粕的明确态度，并没有因为模仿对手而失去了自己的特色。在3D平台动作领域发展不顺的今天，两大品牌孰强孰弱已经不再重要，重要的是如何为玩家带来更好玩的游戏。《索尼克》与《马里奥》都凭借自己的努力成功地确立了一条清晰正确的制作思路，为日后的发展奠定了坚实基础。



■《索尼克 色彩缤纷》是饭冢隆回归制作人之位的作品。

在传统观念中，不论2D还是3D形态，平台动作游戏必然以第三人称视角出现。随着FPS的不断兴盛，创作者开始越来越多的为这一类型增添动作元素，NGC的《银河战士 Prime》就将自己称作FPA（第一人称动作）而非FPS，该作虽然以主视点呈现，但其玩法依然是原汁原味的《银河战士》风格，弱化射击，重视动作与解密元素，高清时代的《入口》和《镜之边缘》也是这一思想的延续。这两部作品普遍被玩家归类为FPS，但其游戏核心是标准的平台动作。《镜之边缘》以都市高楼大厦间的跑酷为主题，对惯性和平衡感的表现相当出色，游戏虽然有战斗部分，但大部分零星的敌人完全可以通过迂回手段避开。《入口》则更加有趣，主角惟一的一把武器只有发射隧道的入口枪，移动、攻击、解密都需要依靠这把枪来完成，游戏的推进方式就是用入口枪到达看似无法到达的地点。《入口》和《镜之边缘》销量出色，拿奖无数，这两部作品的成功也充分证明，平台动作游戏并未过时，只要能够找到合适的表现方式，这一类型依然能够获得广泛的欢迎。

3D时代的平台动作游戏虽然在制作思想方面有了飞跃性的进步，但这一时期并未呈现2D时代那种百花齐放的繁荣态势。归根结底，将2D游戏转化为3D并不仅仅是画面的改良，由于视角的问题，很多2D状态下的疏松平常的陷阱在3D世界都变成了让人头疼的致命难点。而3D视角带来的空间感，反而为战斗和周旋提供了更充裕的余地。90年代的3D清版砍杀游戏限于机能，未成大气，不过一旦硬件性能达到了制作人的要求，这一类型必然会走向兴盛。诞生于PS2的《鬼泣》虽然保留了跳跃动作，但仅



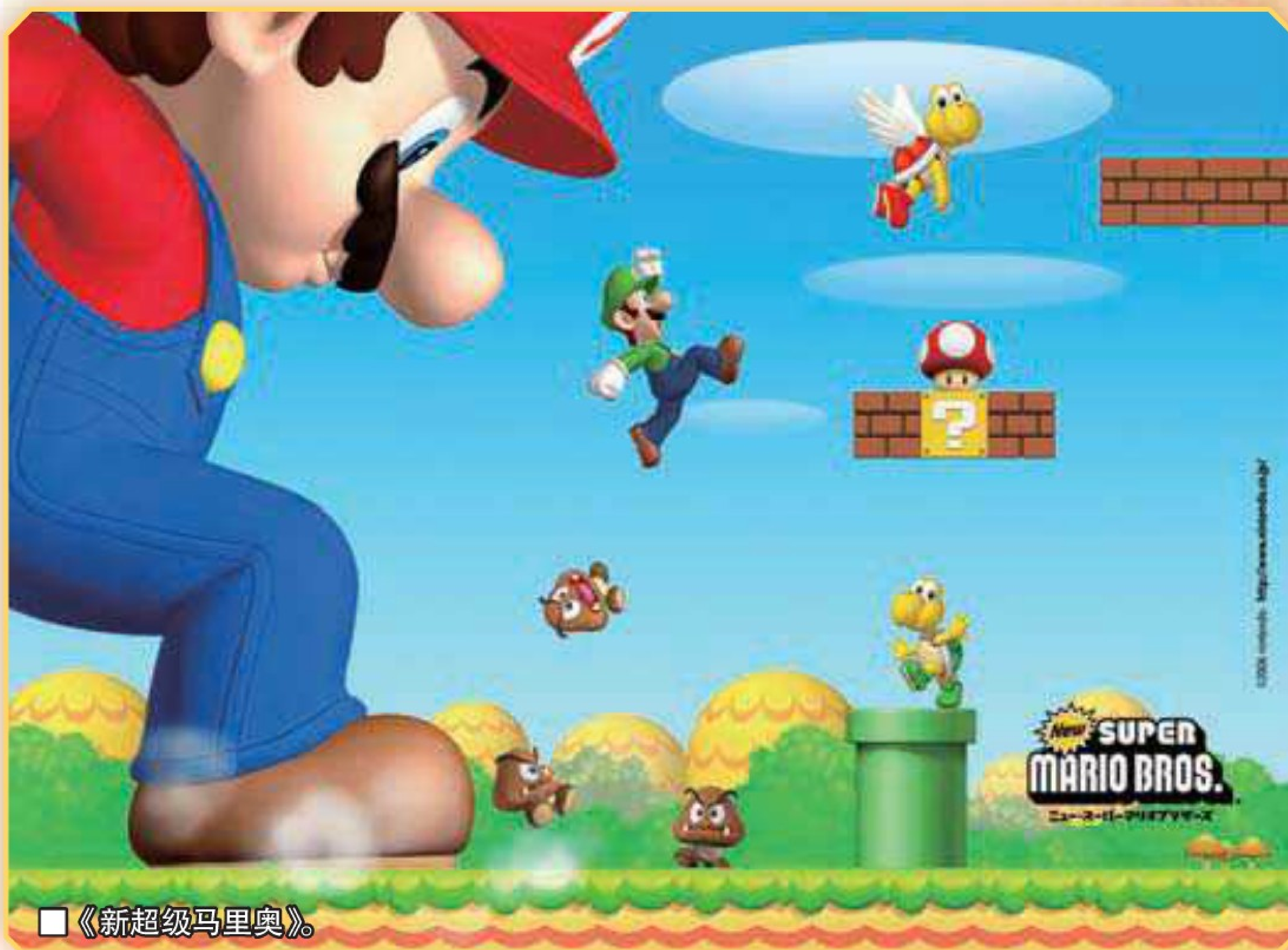
■《镜之边缘》和《入口》都是较为另类的平台动作游戏。

作为回避敌人攻击的手段，游戏并没有能够摔死主角的悬崖，而《鬼武者》则根本就没有跳跃键。SEGA 的《Shinobi 忍》和 Capcom 的《魔界村英雄战记 马克西莫》在 3D 化的同时保留了大量 2D 时代的平台跳跃元素，游戏素质出色，但难度也相当高，销量不佳。虽然不能将这两部游戏难度偏高的问题完全归结于跳跃难关的悬崖地形，但不可否认，各种陷阱是造成游戏高难度的一个重要原因。即使是在 3D 时代依然广受欢迎的《马里奥》和《索尼克》，相比 2D 作品，也大幅减少了悬崖地形的数量，即使如此，这两大王牌系列也未能避免销量的滑坡和部分玩家对难度的抱怨。《超级马里奥 64》和《超级马里奥 银河》是系列评价最高的两部游戏，单作销量却双双维持在 1200 万的水平，虽然已经十分畅销，但比起 2D 时代每一作接近甚至超过 2000 万的成绩，依然逊色了太多。就连宫本茂也承认，《超级马里奥 64》是系列销量的一个分水岭，之前的 2D 游戏做到了老少咸宜，从 N64 开始，3D 版《马里奥》变为了少部分人的专利，他本人则希望打造一个能够为所有人接受的品牌，正是这股思潮，拉开了新时代的帷幕……

复古横行，合作为王——网络时代的启迪

3D 游戏不一定会被所有玩家所接受，但从 2D 到 3D 毕竟是一个顺理成章的进化过程，在各类游戏已经迈入 3D 大门的时代，将系列由 3D 转回 2D 的“逆进化”，完全是出乎意料之举。N64 发售后，任天堂原本以为 3D《马里奥》会完全替代 2D 版，因此在很长一段时间内都没有制作 2D 形态的新作，GBA 的四部《马里奥 Advance》也只是翻炒冷饭。然而，《阳光马里奥》的失败让任天堂重新考虑制作 2D 新作的可行性。2006 年，《新超级马里奥》（后文简称“《新马》”）于 NDS 亮相。虽然标题上有一个“新”字，但本作其实是一部彻底走怀旧风的复古之作，系统回到了 FC 版 3 代的架构，玩法是纯粹的 2D 模式，只是画面用 3D 表现而已。《新马》的评价褒贬不一，大部分人对 2D 版本的回归表示欢迎，但也有不少媒体以“缺乏创新，原地踏步”为由给本作打出了 7 分甚至 6 分（满分 10 分值）的成绩，如此之低的评价是之前的《马里奥》新作从未有过的。然而，部分媒体的指责并没有影响本作的热卖，《新马》销量高达 2900 万，成为 NDS 上最畅销的游戏，让人瞠目结舌，很多购买者都是自 FC 之后再也没有接触过任何《马里奥》游戏的用户，也只有这种复古作品能够让他们完全适应。

Wii 这一主机以吸引轻度玩家和多人同乐为主要发展方向，小泉欢晃早在《超级马里奥 银河》中就引入了合作元素，2P 可以用遥控器为 1P 收集星屑并干扰敌人，但毕竟两个玩家没办法把一个马里奥分成两半，这种合作模式只能算聊胜于无，况且《超级马里奥 银河》本身就是一部系统复杂、以核心玩家为受众群的游戏，难以吸引轻度用户。任天堂考虑开发一部完全以合作模式为主打的新作，这一想法最终催生出 2009 [illegible]作组明显借鉴了《松鼠大作战》的思路，将多人同乐设为重中之重，去掉 4 人联机这一特色，本作与 NDS 版的区别甚微，《Edge》等推崇创新精神的媒体再次打出 7 分以示不满，但高达 2600 万的销量依然让任天堂心满意足。《超级马里奥 银河》作为 3D 旗舰作，口碑虽高，销量却远远无法与《新马》这个低成本、低创意、短周期的奶粉系列相媲美，今天的《马里奥》已经陷入了“《马银》撑口碑，《新马》赚销量”的怪圈。不过，《新马》的成功至少向业界指明，传统 2D 风格的平台动作游戏依然有市场，乘胜追击的任天堂随即在 Wii 上推出了《星之卡比 冒险史诗》和《大金刚回归》，这两部新作的风格虽然复古，但比起 SFC 时代依然做出了不少[illegible]动，比《新马》更有诚意。



■《新超级马里奥》。



作为育碧名誉上的吉祥物，《雷曼》已经沉寂了太久太久，随着 Wii 一炮走红的《疯兔》只是系列的恶搞外传，自从 2003 年的《雷曼 3》之后，这一品牌在长达 8 年的时间里没有推出过正统续作，直到 2011 年《雷曼起源》的发售，才打破了这一僵局。虽然《新马》的疯狂热卖为平台动作游戏吹来了一阵复古之风，但大部分游戏依然采用 3D 画面 2D 玩法的妥协方案。毕竟在分辨率突飞猛进的今天，按照传统手工点绘方式制作高清 2D 游戏的成本实在太高。系列之父迈克尔·安瑟尔亲手打造了名为 UBI Art Framwork 的最新引擎，美工只需要画出模板图，引擎就能自动生成节点，省去了大量时间，开发效率极高。《雷曼起源》的开发规模很小，只有 20 多人，相当于初代《雷曼》制作团队的五分之一，却创作出了华丽数倍的画面，足以证明引擎的高效强大。本作的图像之精美让人赞叹，PS3 和 X360 版即使在 1080p 分辨率下，也能保障 60 帧的流畅度和锐利的细节。四人合作的模式与《新马 Wii》十分相似，可惜育碧的关卡设计依然差些火候，后期流程的容错率太低，玩家若想全程单人完美通关，难度实在不小，不过在没有《新马》的索尼和微软平台，本作显然是最佳选择。虽然《雷曼起源》的关卡设计无法与《新马 Wii》和《大金刚回归》相提并论，但别具一格的画面就足以让它在市场上占有一席之地。


■沉寂多年的《雷曼》在高清平台重新回归。

雄厚、员工众多的巨大优势在这一环境下将不复存在。那些 20 年前玩着宫本茂的游戏长大的玩家，今天已经成长为思维敏锐的天才程序员，他们创造的小成本游戏，反而成为了敢于挑战《马里奥》的金牌之作。XBLA、PSN 等网络下载领域的崛起为这些独立开发者提供了生存的土壤，无需和　嗦的零售渠道废话，只要程序审批成功，就能让自己的杰作在转眼间通过网络发行到千家万户。2008 年的《时空幻境》(Braid) 是独立游戏发展史的一作里程碑，乔纳森·布罗选择制作这款游戏完全出于偶然因素。他的朋友曾为其演示《波斯王子 时之沙》，并随口向他提出了一个建议：《时之沙》的时间倒流是有限制次数的，有没有什么游戏能够像录像带那样，从头到尾都能任意回溯呢？抱着这样的想法，乔纳森花了 4 年的时间埋头苦干，终于创作出了《时空幻境》这部杰作。不同于《时之沙》那种噱头式的玩票，《时空幻境》是一部真正以操纵时间为核心机制的游戏，本作甚至没有 GAME OVER 的概念，时间倒流的能力是毫无限制的，主角也不存在真正意义上的死亡。在这种前提下，乔纳森依然制作出了一部有挑战性的游戏，其设计能力之强可见一斑。就算抛开精妙的迷题不谈，《时空幻境》在艺术方面的造诣也相当之高，唯美的画风和配乐素质一流，隐含在流程背后的忧伤故事也颇具深度。

如果说《时空幻境》是一部意图在可玩性和艺术性两方面均有建树的典雅之作，那么 2010 年的《超级肉肉哥》就是一部纯粹追求欢乐效果的游戏。本作收录了超过 300 个关卡，隐藏要素极为丰富，其难度在游戏史上也是数一数二的，同一关死上几十次甚至上百次完全是家常便饭。上过刀山，下过火海，历经千辛万苦才侥幸到达终点，看着回放画面那无数惨死的失败经历，实在让玩家忍俊不禁。游戏的难度虽高，节奏却相当快，死亡后瞬间就能复活，无形中降低了烦躁感。虽然只是一部 Flash 制作的小品，但《超级肉肉哥》的内容之丰富、关卡之精妙，已经达到了“《新马》系列”望尘莫及的水平。2010 年的另一部瞩目之作《LIMBO》同样是一款高难度之作，侧

虽然复古游戏在今天大卖特卖，但这并不代表厂商只要打出怀旧的大旗，玩家就会乖乖的买账。SEGA 曾在下载平台以“回归原点”为名义推出《索尼克 4》，但愤怒的玩家随即发现，这部打着 2D 正统续作旗号的游戏，与 MD 时代的手感截然不同，反而与 DC 版更加接近。《马里奥》2D 与 3D 分化的问题同样出现在了“《索尼克》系列”上，DC 的《索尼克大冒险》虽然素质超群，但也排挤了很多 MD 时期的 2D 爱好者，导致销量下滑，SEGA 希望制作一部能够同时满足两个群体的游戏。以 20 周年纪念作身份登场的《索尼克 世代》同时收录了经典与现代两个模式，经典模式吸取了《索尼克 4》的教训，将手感调整到了与 MD 版别无二致的程度，现代模式则以《释放》和《色彩缤纷》为基础，通过灵活的镜头和加速，将风驰电掣的快感发挥到极致。副标题《世代》是游戏的主题，本作横跨 MD、DC 和次时代三大时期，收录了 20 年间 9 部正统作品的 9 个经典舞台。《世代》并非炒冷饭的复刻游戏，关卡中虽然有很多令玩家熟悉的标志性景物，但所有版面都是经过全新设计的，Sonic Team 追求的正是这种似曾相识又焕然一新的感觉。9 个舞台看似稀少，但每个舞台都有现代和经典两个版本，配合上 90 个不同的任务，游戏的内容依然是相当丰富的。游戏最有趣的内容莫过于两个索尼克的互相“穿越”，不论是 MD 版舞台的 3D 版，还是 DC 时代关卡的 2D 版，都让人唏嘘不已，假如整个行业没有经过 90 年代 3D 革命的洗礼，今天的游戏又会是何种模式？温故而知新，有对比才能有进步，《世代》用这种独特的方式，让玩家在会心一笑的同时，也感同身受地认识到了 20 年间游戏界的沧海桑田。SEGA 秉着“两手抓，两手都要硬”的原则，以经典索尼克为跳板，希望那些自 MD 之后再未接触系列的玩家体验到现代索尼克的魅力，转变为 3D 游戏的支持者。相比停留在标清领域，习惯于翻炒冷饭和固步自封的“《马里奥》系列”，《索尼克》经历多番失败，才成功在高清平台确立了自己的地位，虽然走过了不少弯路，但毕竟勇敢地迈出了关键的一步。Sonic Team 始终在以积极的态度向前奔跑着，这种一往直前的拼搏精神理应得到更多的尊敬！

系统退化回 8 位机时代的“《新马》系列”让任天堂赚的合不拢嘴。然而，一旦怀旧成为时尚，复古变为主流，2D 玩法的游戏大行其道，整个平台动作领域的生态环境势必回到上个世纪百花齐放的年代，只需要较少的人力和资金就能开发出一部像样的作品，任天堂财力

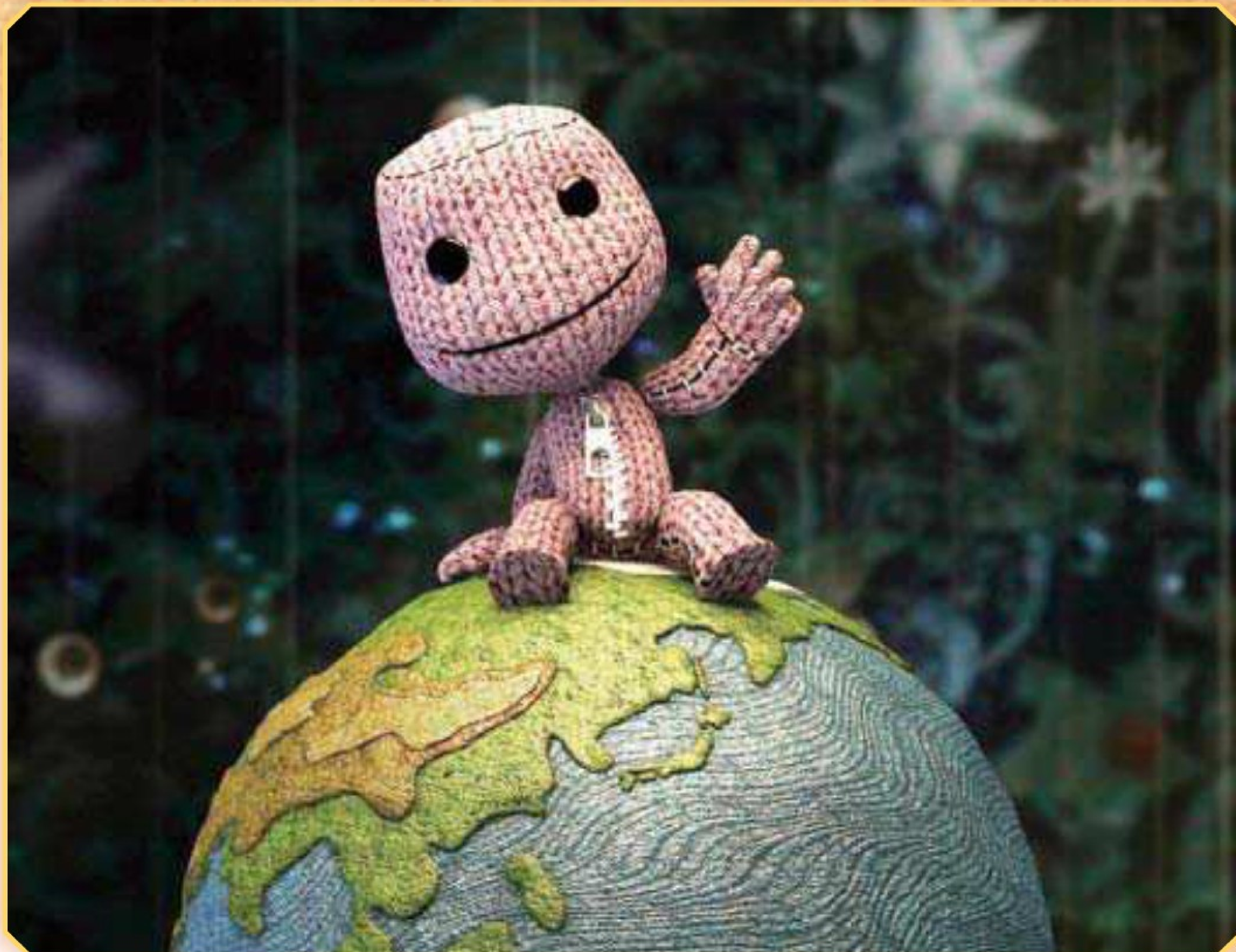


■《时空幻境》。





▲《超级肉肉哥》的表现相当欢乐。


▲《小小大星球》如今已经是 SCE 的著名品牌之一了。

重点又与《超级肉肉哥》完全不同。《LIMBO》的设计思想与《阿比逃亡记》十分接近，属于典型的电影平台游戏，追求演出效果的趣味性。这一类型走向衰败的原因在于操作生涩、思路死板，大量切换和演出用的 CG 动画降低了可玩性，而《LIMBO》全篇并不存在播片，一切演出都以实时可操作的脚本事件为基础，代入感大增。游戏的难度虽高，但只要打过一遍，就足以对大部分机关了如指掌，作品的乐趣就在于第一次攻关的惊险与刺激。黑白分明充斥噪点的画面粗糙但传神，如同风格独特的实验性胶片动画，给人以难以名状的压抑之感，很好地契合了主题。上述独立游戏都是纯粹的 2D 作品，而今年发售的《FEZ》则是一部将 2D 与 3D 无缝结合的佳作。类似的概念并不是第一次出现，Wii 的《超级纸片马里奥》就已经实现了这一构思，但《超级纸片马里奥》的主要流程是在 2D 环境下进行的，对切换到 3D 空间有所限制，时间过长便会扣除主角的 HP，《FEZ》的视角转换则是随时随地的，通过 2D 平面与 3D 空间结合时产生的视觉效果，制作者在关卡中通过维度切换的视觉误差巧妙地隐藏了颇多玄机，值得玩家去细细品味。

实际上，SCE 在独立游戏兴起之前就已经料到草根文化对传统大公司造成的冲击，2008 年的 PS3 游戏《小小大星球》就是对这一浪潮的回应。开发一部网络下载游戏的成本虽不高，但依然需要制作者有最基本的程序和美工知识，而《小小大星球》则为那些满腹创意却毫无专业技术基础的广大玩家提供了一个发挥的机会。即使你没有制作关卡的愿望，也可以通过下载其他人的作品来扩充内容，整个游戏的社区随着玩家的不断加盟而繁荣昌盛，如同滚雪球般越滚越大。2011 年的续作《小小大星球 2》已经不再将眼光局限于平台动作类，玩家甚至可以创作 RAC、FTG、RPG 等等诸多类型，进一步释放了用户的创意。作为 MOD 文化的霸主，Valve 不但为《入口 2》制作了带有独立剧情和 CG 的合作模式，还推出了同样傻瓜化的关卡编辑器，鼓励玩家自我创作，就连身为独立游戏的《超级肉肉哥》也允许用户自行制作关卡。今天的平台游戏越来越重视网络的力量，即使没有联机要素的游戏，也会引入玩家间互相交流的系统，比如《索尼克》的积分排行榜，以及《镜之边缘》的录像下载。

今天的游戏界是一个多元化的产业，玩家需要开胃的甜点，更需要精美的大餐，复古游戏的定位正如同开胃甜点，虽然精美诱人，但不足以撑起整场宴会。大公司、大制作依然有其无法比拟的优势，像《超级马里奥 银河》和《索尼克 世代》这种画面华丽、关卡庞大的鸿篇巨制，是独立工作室难以涉足的。作为任天堂的新一代主机，Wii U 将首发的希望寄托于《新马 U》和《雷曼传奇》这两部 2D 玩法的复古游戏之上，绝非稳妥之举。两部游戏虽然利用了平板手柄的特性，但在本质上与前作的差别甚微，对玩家缺乏吸引力，难以成为标杆级大作，这也是人们对 Wii U 的普遍担忧，“《新马》系列”如今显现出了量产化的苗头，历代口碑逐渐下滑，3DS 的《新马 2》已经遭到很多媒体的批评，如果紧随其后的《新马 U》无法做出足够的创新与变革，很难保证有多少玩家会为了这部继续翻炒老素材的所谓新作特意购入一台主机。5 年前的《超级马里奥 银河》充分证明了 Wii 的存在价值，如果 Wii U 能出现与《超级马里奥 银河 3》同等级的正统 3D 大作，它的未来就会光明许多。“《新马》系列”与 2D 玩法的竞争对手相比，已经没有多少优势，完全是靠着品牌效应、广告包装和玩家的怀旧心理才走到了今天，任天堂应该认清这一事实，不要单纯沉迷于销量数字。今天的平台动作游戏界是大作与小品共存的时代，但只有规模宏大的旗舰级大作才能担起推动新主机的重任。《索尼克》已经凭借《世代》这部作品交出了自己在高清领域的满意答卷，在任天堂初涉高清主机的今天，在整个公司命运未卜的今天，《马里奥》也应当通过自己的进化证明 Wii U 的存在意义！

转眼间，平台动作游戏已经渡过了 30 年的历史，这 30 年也是电子游戏产业的兴盛期。下一个 10 年，《马里奥》和《索尼克》还会继续进化么？下一个 10 年，游戏界又会发生怎样天翻地覆的变化？让我们拭目以待。



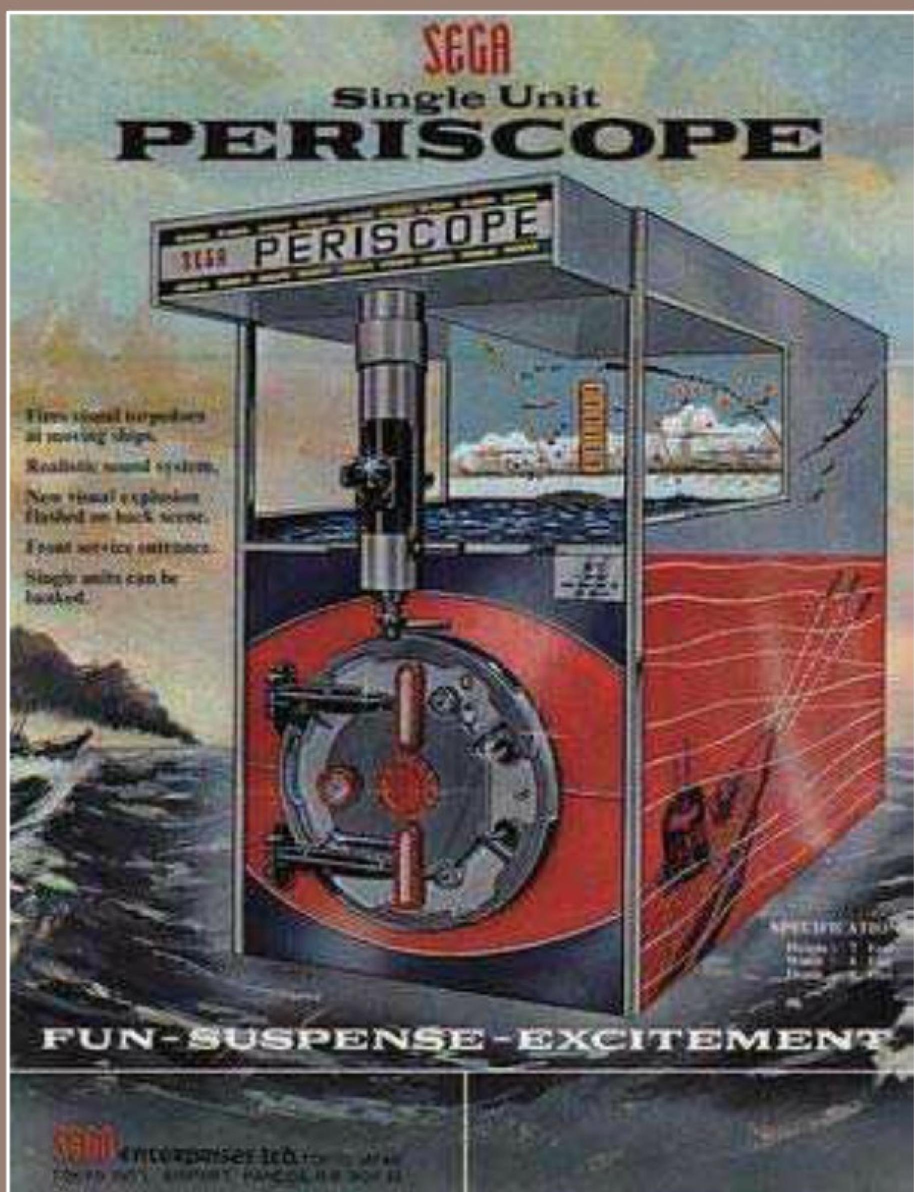
电玩秘史



世嘉的纯美国血统考证

曾几何时，SEGA 是一个充满创新意识的名字，它在软硬件技术领域上不断推陈出新，开创了业界的多项技术先河。虽然世嘉是一家日本公司，但它的许多经典之作却仿佛是为欧美而生，它擅长赛车、动作、体育等具有浓郁美国味的游戏。也许这一切是因为在世嘉的身体里流淌着美国人的血液。

世嘉的历史可以追溯到上个世纪 40 年代，4 个美国人分别创办了两家公司，他们有共同的目的：从驻日美军的身上赚钱。



在 1940 年，美国参入二战之前，三个生意人创办了 Standard Games 公司，这三人分别是：Martin Bromley（1941 年 12 月 7 日，日本偷袭珍珠港时他就在现场）、Irving Bromberg 和 James Humpert。这家公司位于夏威夷。几位合伙人的想法很简单：战争爆发后，军人数量激增，大兵们也要有休闲娱乐的需要。Standard Games 的主营业务就是向驻军销售投币式游乐设备（主要是弹珠台之类）。

二战之后，Standard Games 更名为 Service Games，以表明其为军队服务的目的。Service Games 发现驻扎在日本的大批美国大兵因为远在异国他乡，平常的生活非常枯燥，对游乐设备有巨大的需求量。与此同时，Service Games 的美国总部遭到州政府的抨击，当地政府正试图将投币式博彩机定性为非法产品。所以在 1951 年，Service Games 决定将整个公司搬到东京。一年后，公司更名为 Service Games of Japan。

将公司搬到日本后，Service Games 的经营也出现了一些变化。最初他们仍是主要将投币机卖给军队，很快他们发现日本的普通消费者对此也有庞大的需求量。



另一方面，在 1954 年，另一位美国人（David Rosen）在日本创办了又一家娱乐设备公司。这家公司叫 Rosen Enterprises，其主要业务是将美国的拍照设备引进到日本，后来扩张到投币式游乐设备业务。

1965 年，为了在这个繁荣发展的市场中迅速做大，Rosen 与 Service Games 决定合并，公司更名为 SEGA Enterprises，即 SErvice GAmes 前两个字母的缩写。

1966 年，世嘉推出了自己的第一部街机——《潜望镜（Periscope）》。当时视频游戏的技术尚未发明，《潜望镜》是靠机械运作的潜艇战斗游戏，玩家的目标是小型塑料艇，发动鱼雷袭击时用开启灯泡模拟爆炸效果。这款《潜望镜》非常受欢迎，后来还被卖到了美国。

1969 年，大财团 Gulf+Western 收购了世嘉。此后就是在这家财团的支持下开始了世嘉的大扩张之路，世嘉逐渐转型为一家以视频游戏为主业的公司，包括世嘉的第一台电视游戏机 SG-1000 也是该集团在背后支持。1983 年随着 ATARI SHOCK 的爆发，世嘉美国分部被卖给了弹珠机公司 Bally，而日本分公司则被日本街机业富商中山隼雄和当年联合创始人之一的 David Rosen 收购。

又过了一年，崭新的世嘉被日本 IT 业巨头 CSK 控股公司收购，其会长大川功其实是 Rosen 的朋友。此后 Rosen 伴随着世嘉度过了一段最辉煌的时光，他先后担任世嘉美国分公司总裁以及世嘉本社会长，直到 1996 年才退休。


David Rosen

《DQ》音乐之父的历史扭曲论

“《勇者斗恶龙》系列”是依靠三名巨匠而崛起的日本国民级游戏，一个是系列制作人堀井雄二，一个是鸟山明，还有一个就是系列御用作曲家椙山浩一。虽然《DQ》向来不以画面为卖点，但它的音乐向来有着震撼人心的魔力，其主旋律是多数日本人都能哼上两句的经典之作。椙山浩一的音乐成就毋庸置疑，但他对待历史的态度却为人所不齿。

椙山浩一是一位所谓的“历史修正主义者”，他认为日军在二战期间犯下的滔天罪行是西方人捏造的事实，他甚至认为南京大屠杀从未发生过，并且否认慰安妇的存在。2007 年 6 月 14 日，《华盛顿邮报》上刊载了一则由“日本历史事实委员会”出资投放的全版广告，其中公然指出日军使用慰安妇“并非事实”，而这篇广告的发起者正是椙山浩一，其目的是阻止美国众议院的 121 号决议方案。据报道，当时椙山浩一还打算在《纽约时报》和《华盛顿邮报》刊载否认南京大屠杀的全版广告，但是遭到这两家报社的拒绝。



参加日本文化频道樱之番组节目时，椙山浩一充分表明了自己的政治立场。他还在多个公开场合发表扭曲历史的言论。2010 年 2 月，他和三桥贵明、西村幸佑等人一起发起了“媒体监视”网站，目的是对日本媒体进行监督，引导媒体共同扭曲历史，椙山浩一担任了该网站的专栏作家。

2010 年 5 月，藤井严喜和西村幸佑以“违反公职选举法”为由告发民主党的鸠山由纪夫，在告发信的签名中也有椙山浩一的名字。椙山浩一非常热衷于讨论各种禁忌政治话题，从天皇制度到修改宪法，再到集体自卫权乃至核武器问题等。他还给松原仁、稻田朋美等众多政治人物谱写了应援曲。今年已经 81 岁的椙山浩一目前仍在追求他的政治理念，不断扭曲历史，并发表极端政治言论。

《星球大战》还是《太空侵略者》？



我们总是对国产游戏的山寨作风感到痛心（也许更多的是鄙视），但是这也许是每一个行业发展过程中的正常现象。在一个行业的发展初期，缺乏经验的厂商们只能抄袭国外的现成作品，即使是在版权意识浓厚的日本，也曾经历过这样的时期——甚至任天堂这种业界领袖也有过不光彩的山寨时代。

1970 年代任天堂的大多数街机游戏都可以说是山寨货，要么是抄袭雅达利的游戏，要么就是明显模仿 Taito 的《太空侵略者》。不止是游戏直接山寨，就连宣传海报也有着浓浓的山寨色彩。

1979 年任天堂推出了多款模仿《太空侵略者》的街机游戏，这些游戏除了机体稍有不同，其他与《太空侵略者》基本相同。其中《Space Launcher》还算是有自己的一些创新之处，除了在底部移动自己的飞船外，还可以将飞船向上方移动，同时躲避旁边经过的外星飞船，玩法有点像《青蛙过河》。不过本作的宣传册真是极尽山寨之本能，明显是在模仿《星球大战》，还大言不惭地制定了“究极兴奋的大宇宙游戏之决定版”的宣传口号。

中看不中用？Namco机器人秘史

在 1980 年代初，Namco 不仅用《吃豆人》等游戏征服了街机业，与世嘉、Sammy 等街机大厂一样，Namco 也经营玩具事业，还制造了多种多样的机器人。

Namco 为日本科学基金会博物馆制作了几部机器人，包括 Largo 印花机器人。来博物馆里参观的孩子们只要按一下 Largo 的红鼻子，它就会在博物馆入场券上印一个印花。Namco 还有个机器人叫做 Atoma，即所谓的“原子机器人”，它能通过预先录制的语句与参观者对话。

除了这些为博物馆准备的机器人外，Namco 还生产了一些零售用的小机器人。80 后玩家熟悉的 FC 游戏《猫捉老鼠》里的小老鼠 Mappy，就有自己专属的机器人玩具。



■Namco总部的机器人前台小姐，可以省下一笔人工费了，不过可别指望她能为客人倒咖啡哦！



■按一下机器人的红鼻子，就会为你的门票或者卡片印上印章。其实自己印的话应该更快吧……



■这种原子机器人会向游客打招呼。



■粉红色的宇宙星丸，在日本筑波世博会期间很受小朋友欢迎。



■《猫捉老鼠》的Mappy机器人玩具，大约10厘米高。

1985 年日本主办了世博会，当时 Namco 也创造了一个叫做“Cosmo Hoshimaru（宇宙星丸）”的粉红色机器人。

Namco 的多数机器人都很原始，只有最简单的功能。在 Namco 的总部里，还有一个机器人接待小姐，至今在 Namco 总部还能看见。可见 Namco 对机器人的热爱。后来 Namco 与 Bandai 合并，成为最大的机器人游戏发行商，也许这一切都是宿命。

Namco 与机器人的历史渊源可以追溯到其创始之时。当年中村雅哉创办 Namco，就是靠在百货大楼里设置的几台投币木马赚来的原始资本。上世纪五六十年代，Namco 生产了类型各异的木马类产品，都是给小孩子骑乘的简单机械产品。它们一般被设置在百货大楼的顶楼，与如今我们在一些小商店或超市门口看到的会唱歌的儿童小木马类似。1970 年代，Namco 开始跟风生产当时开始流行起来的街机，因为都是投币式产品，中村雅哉在零部件供应、生产和销售方面都有门路，所以才能在刚刚开始出现的街机业里站稳脚步，并随着之后《吃豆人》等游戏的大红大紫而转型为专业游戏厂商。即使是在其转型之后，Namco 仍然有生产一些电子玩具，比如 1988 年推出的“美丽的语音电话”，使用者能够改变自己的声音，甚至添加一些音效。

《大金刚》：不为人知的幕后英雄们

当我们回顾历史的时候，总是会塑造一些英雄，将其作为某些事件的代表，有时候二者之间被划上了等号，而其他的幕后英雄却被忽略。在各种关于任天堂历史的文章中，都会提到宫本茂创造了《大金刚》，而《大金刚》成就了任天堂，使其转型为一家游戏公司。《大金刚》诞生至今已有 30 余年的时间，但是关于它的故事仍然有许多不为人知的细节。很多相关著作中只提到了宫本茂，仿佛当时在工作室里只有宫本茂一人，仿佛它的插画和概念是凭空就变成了实际游戏。这种过分夸大制作人的作用而忽略其他开发者的情况在业界长期而普遍地存在，在游戏业的初期更加普遍。当时还没有在游戏里显示开发人员名单的概念，很多开发者就把自己的姓名缩写“藏进”游戏里。将《大金刚》的 ROM 进行拆解之后，会发现一段文字：“恭喜！如果您认真分析此道程序，我们将教您 *****。电话：日本东京 044(244)2151 EXTENTION 304 系统设计 IKEGAMI CO. LIM。”

Ikegami Co. Ltd. 即池上通信机株式会社，是一家活跃至今的工程公司，极少与游戏开发扯上关系。但是在 1970 年代末、1980 年代初的时候，它确实是最早的“影之开发商”之一。与著名的外包开发商东星公司一样，他们只管收钱做游戏，并未留下自己的名字，外界通常不知道他们的存在。其实池上通信的上述隐藏文字不仅存在于《大金刚》，1980 年代世嘉推出的几款游戏里也有，包括《Zaxxon》、《Congo Bongo》。池上通信就像一群临聘程序员的集合体。

1977 年宫本茂以画师身分加入任天堂，最初是做玩具设计，然后开始为街机筐体画插画。任天堂是一家玩具公司，大多数员工没有编程知识，艺术学校毕业的宫本茂当然也不会编程。所以任天堂的许多游戏都是找其他公司完成编程工作，其中就包括池上通信公司。实际上，池上不仅包办了《大金刚》的编程，也负责街机硬件的设计与生产，任天堂出的是游戏设计创意、街机筐体与市场营销。当时《Radar Scope》是任天堂的一款很受欢迎的游戏，为了像 Taito、世嘉等公司一样能将街机打入美国，任天堂社长山内溥派女婿荒川实建立了美国分公司。由于任天堂自己无法生产街机，所以必须要提前向池上通信下订单。荒川实方面相信《Radar Scope》在北美也会大受欢迎，所以就下了 3000 台的生产订单，结果在美国只卖掉了 1000 台，还剩 2000 台堆放在仓库里。如果无法将这批机器处理掉，刚刚建立起来的美国任天堂将走上破产之路。荒川实只能向他的岳父紧急求助。

任天堂绝对无法承受让 2000 台街机血本无归的损失，最好的办法是将其“废物利用”，改造成其他游戏。这时，工作比较清闲的宫本茂临危受命。在此之前，宫本茂从未设计过游戏，但是他为街机筐体绘制插画期间，逐渐萌生了一些游戏性创意。山内溥对宫本茂说，只要有设计想法就行，不用担心技术层面。宫本茂只要将自己的设计方案交给池上通信，就会有程序员帮他把游戏做好。当时宫本茂的良师益友横井军平也向他传授了一些基本的技术与设计知识，使其设计方案不至于太不靠谱，超出技术实现的可能性。



如今看来，让一个完全没经验的设计师负责一个关系到公司存亡的重要项目，确实是不可思议的事。但在当时任天堂确实没有太多选择，实际上，刚加入游戏业不久的任天堂不仅缺乏编程技术人员，也极其匮乏游戏设计人员，此前任天堂的大多数游戏都是模仿市面上的流行作品，从未有人真正深入进行原创游戏的开发设计。山内溥看中的是宫本茂妙想天开的想像力。而思维活跃的宫本茂采取了一种全新的设计理念：当时多数游戏都是从动作电影里汲取灵感，比如射击、赛车、星际大战等，而宫本茂希望自己的游戏像一个活过来的连环画。

原本宫本茂打算开发以《大力水手》为题材的游戏，但任天堂没拿到授权（后来才取得授权），所以宫本茂就把大力水手和布鲁托换成了马里奥和大金刚。宫本茂将他想要实现的游戏场面与关卡构造画在纸上，而池上方面的技术人员与之形成了良好的默契。

山内溥见到《大金刚》之后，相信它一定能够拯救美国任天堂。该作在美国进行筹备期间，发生了一则广为人知的轶事：房东马里奥到任天堂催要房租，于是美国任天堂的工作人员恶作剧地将《大金刚》主角命名为马里奥。

那时美国任天堂街机部门人手不足，三名员工要将 2000 台《Radar Scope》改造为《大金刚》。当他们好不容易即将完成工作，市场部门又接到了大量新订单——《大金刚》在美国各地大受欢迎，2000 台机子完全满足不了庞大的需求量。荒川实不得不在美国任天堂的仓库里生产更多新机子。但是根据合同，任天堂并没有《大金刚》的生产权，虽然《大金刚》游戏本身的知识产权属于任天堂，但是按照合同，池上通信是惟一合法生产商，任天堂自家也不能生产，必须以每块基板 7 万日元的价格向池上通信购买。在完成了 8000 台的采购




■池上通信机株式会社总部。

订单之后，任天堂不再从池上购买基板。但是任天堂对合同条款有不同的理解，没过多久，它就在没有池上参与的情况下总共生产了8万台，最后两家公司因此对簿公堂——这场官司拉锯战足足拖了十年。

因为与池上撕破脸，任天堂想要开发生产《大金刚》续作的计划也受到了阻滞。池上转而扶持任天堂的对手，为世嘉开发了《Zaxxon》、《Congo Bongo》等热门游戏。池上拥有技术娴熟的程序员团队，但其合作条款的约束性太强，在此次纠纷之后，任天堂决定另觅合作伙伴。

任天堂找到的另外一家承包商叫做岩崎技研工业株式会社，他们将池上所生产的《大金刚》街机进行分解与“反向工程”，这样任天堂就可以添加新画面、关卡与新系统。这次，合作双方一开始就达成共识，最终形成了长期而硕果累累的合作关系。几年后，任天堂成立了自己的研发部，初期的许多开发人员都来自岩崎技研，他们成为任天堂第一方游戏研发力量最初的中流砥柱。

《大金刚》之后推出的《大金刚Jr.》是对原作进行反向工程之后制作的游戏，基于正处于版权纠纷的程序代码。1983年，池上以这两款游戏侵权为由状告任天堂，索要5.8亿日元的赔偿金。到池上离开游戏业的时候，此案仍未有判决。直到1990年，法院判定任天堂并无《大金刚》程序代码的知识产权，两家公司达成庭外和解，任天堂给了池上一笔从未对外界透露的赔偿金。不管金额是多少，对于那时的任天堂来说只是九牛一毛。因为这场官司拖得太久，并未引起媒体的注意，《大金刚》真正开发者为池上公司的事实鲜有人提及。

名制作人的雷人创意

所有游戏公司每天都在试验无数种游戏创意，其中大部分在概念原型的制作阶段就被放弃，少部分脱颖而出并正儿八经地进行开发，这里面还有大半的作品挨不到最后就被管理层枪毙了，最后玩家能够看到玩到的游戏只是极小的一部分。下面我们就来说说来自著名制作人的几款被取消的闻所未闻的游戏。

●宫本茂：Wii 雕刻游戏



大家都知道，宫本茂总是从日常生活里汲取游戏设计灵感，小时候爬山洞的经历变成了《塞尔达传说》、步入中年后关心体重的生活习惯变成了《Wii Fit》、对音乐的热爱转化为《Wii Music》……宫本茂的休闲爱好变成了无数个百万甚至千万级大作。不过宫本茂并不是所有的爱好都那么健康——他还热爱传承自18世纪的传统鲸骨雕刻技艺，并且曾打算将此爱好制作为一款游戏，暂名为《Wii Scrimshaw（Wii 雕刻）》。当时还打算推出超级豪华限定版游戏，内附象牙遥控器手柄……可想而知，如果这款游戏顺利发售，任天堂必将成为全球动物保护组织的公敌，也使其在玩家中的声誉受损，宫本茂的清誉恐怕也要毁于一旦了。

●板垣伴信：死或生 沙滩宝贝

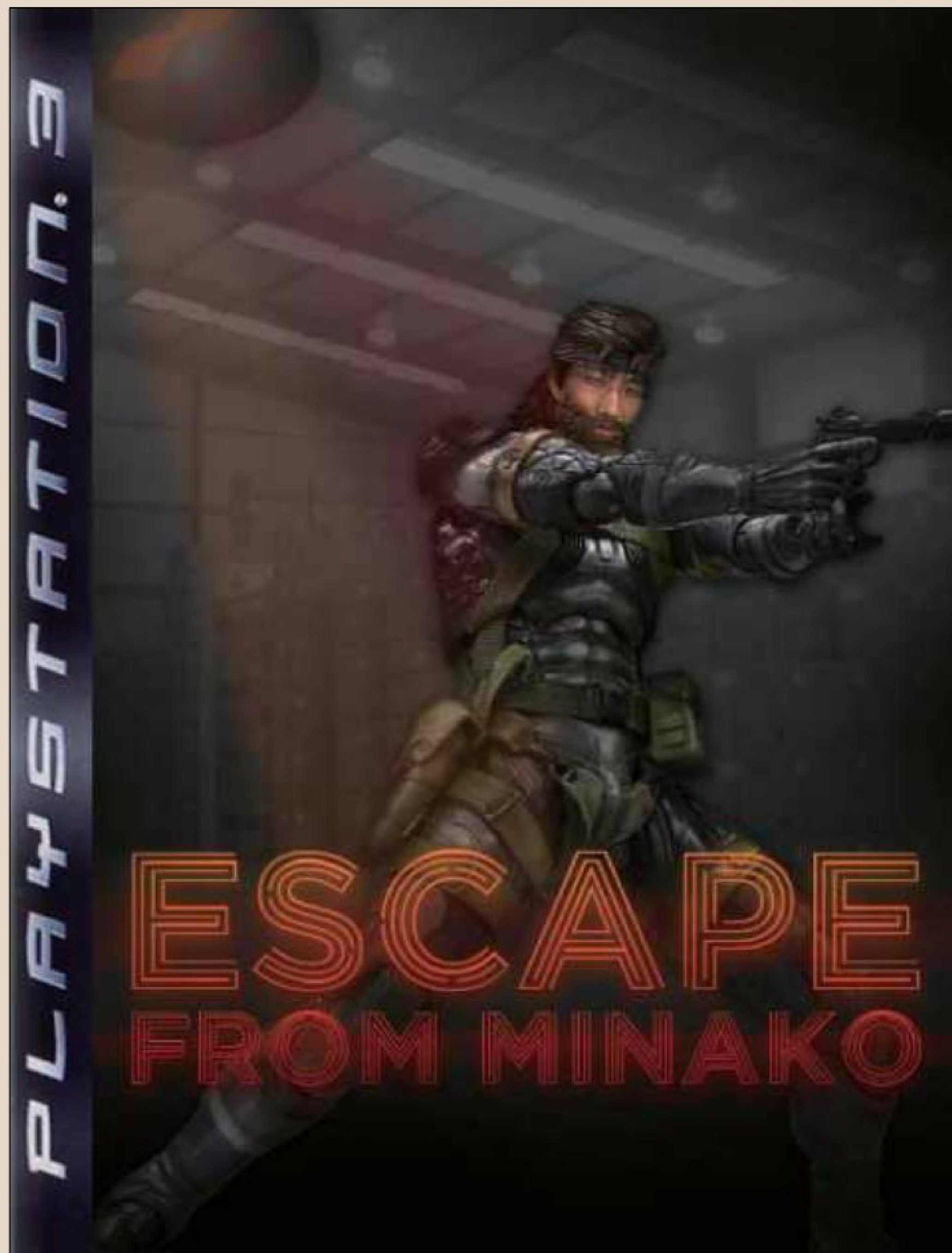
板垣伴信永远是业界“很黄很暴力”的代表之一，他的作品总是为精力充沛的男性们度身定制。在外人看来，有一副“硫酸脸”、总戴着大墨镜、说话尖酸刻薄的板垣伴信应该是个标准的坏



小子。其实他是一个很顾家的男人，更是一个标准的慈父。他甚至曾认真准备开发一款围绕婴儿的游戏。这不仅仅是一个一闪而过的想法而已——板垣伴信曾将其付诸实践，邀请了著名摄影师Anne Geddes与其合作。这款游戏的构思应该是与育碧的《Imagine: Babyz》差不多。

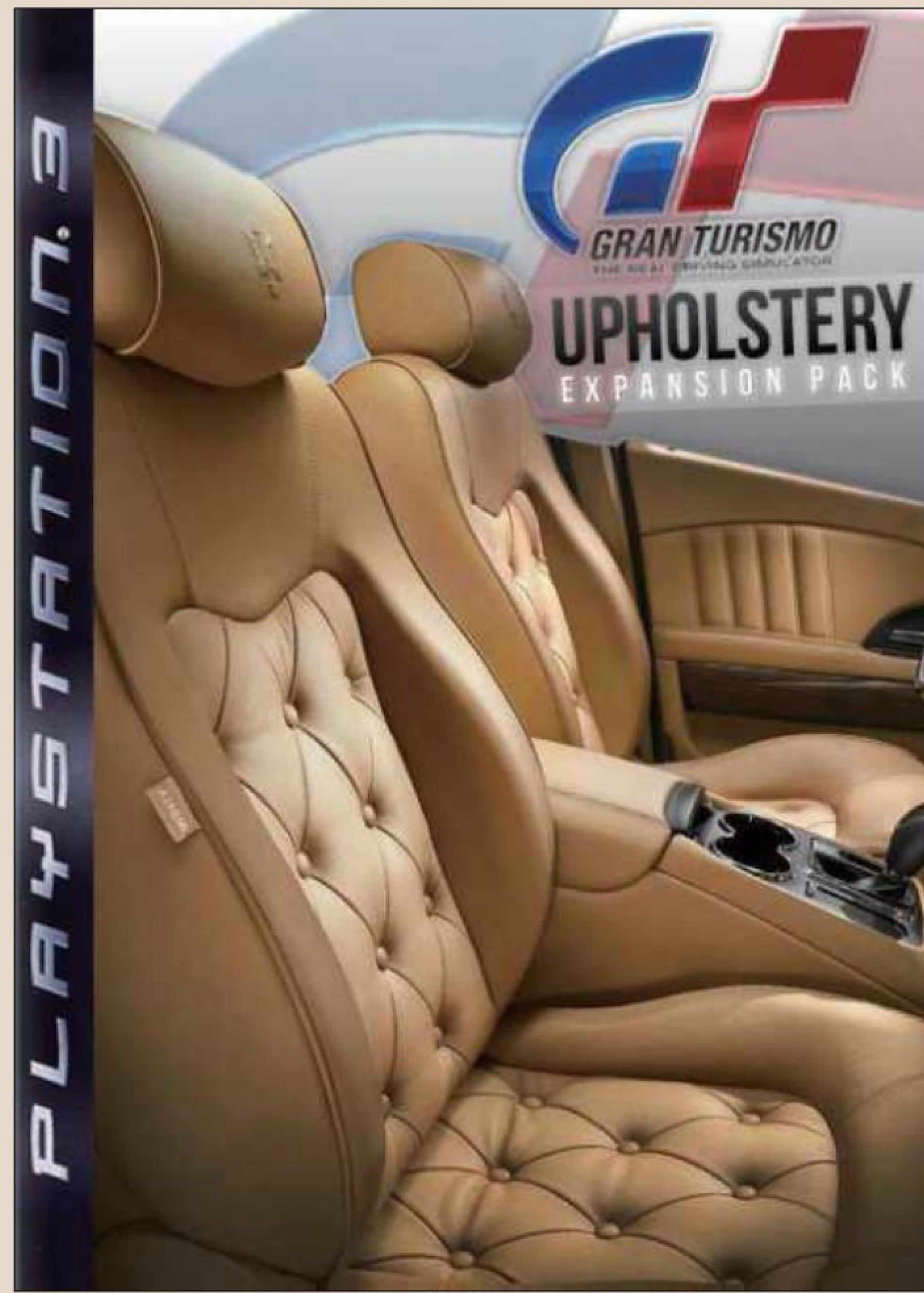
●小岛秀夫：逃离美奈子

每次《MGS》新作发售后，小岛秀夫总是对



外表示他再也不会参与下一个《MGS》新作的开发了，每一个《MGS》都是他的最后一个《MGS》。作为一名游戏制作人，小岛秀夫更希望尝试一些全新创意。在开发《MGS2》、《MGS3》、《MGS4》乃至《和平行者》期间，小岛秀夫一直在构思一款叫做《逃离美奈子（Escape from Minako）》的游戏。在该作中，玩家将扮演一位被关押在邪恶的美奈子公司的机器人开发者，他一直被逼开发复杂的大型机器巨怪。这款游戏总共规划了10个关卡，主角将挑战机械化的公司高层们，最终逃出公司，与他的家人团聚。当小岛秀夫向他的上司展示本作的设计概念时，上司立马就意识到这游戏的不良用意——这明显是在影射Konami的工作环境不佳，表达的是小岛秀夫想逃离Konami的险恶用心……

●山内一典：GT 赛车 5 内饰强化资料片



游戏制作态度一丝不苟的山内一典本来打算将《GT 赛车 5》打造成堪称完美的绝世经典，不仅收录数量惊人的汽车，而且每辆车的外观、内饰与物理表现都要达到完美的境界。想法是好的，但是实施起来却不切实际。一辆能让山内一典满意的高模车要花几个月的时间才能做好，如果完全按山内一典的标准制作，最终《GT 赛车 5》可能要花十几年的开发时间，耗费几亿美元的预算。所以最终的结果是《GT 赛车 5》里只有几十辆高模车，多数都是低模车。山内一典对此结果非常失望，他曾打算在2011年初推出一个“内饰强化资料片”，将那些内饰粗糙简陋的车辆全面升级强化。但是做这样一个资料片的预算可能已经足够拿来开发一款新作了。与其继续在细节上纠缠，倒不如想想怎样高效率地将《GT 赛车 6》做好吧！

美国任天堂的10条游戏禁令

作为一家以低龄向游戏为主的公司，任天堂一直在努力塑造健康形象。上世纪80年代，任天堂进入美国后，对于在其主机上发行的游戏实施了极为严格的审核制度，其标准要比当今任天堂的自家游戏还要严格的多。

暴力与色情是任天堂最严格限制的两大禁忌，最经典的例子是1993年的《致命格斗》。当时该作同时登陆MD和SFC，MD版保留了街机版的暴力血腥，而SFC版因为任天堂的限制，只能将飙血变成飙汗，标志性的终结技也进行了大幅删改。当时《致命格斗》是最热门的游戏之一，SFC版因为降低了暴力程度而被玩家视为鸡肋，MD版受到热捧，成为很多玩家购买MD的理由。

美国任天堂从1988年开始对游戏的社会反响进行了调查研究，结果表明在文化、社会与政治上还是有许多反对的声音，所以美国任天堂很快发布了“游戏内容指引”规定，明确提出在FC、GB和SFC上发售的游戏不得包含以下内容：

1. 包含性暗示或裸露内容，包括强奸、裸体等。



2. 包含性别歧视或侮辱性用语。
3. 描述随意、无理由而过分的暴力。
4. 对死亡的图像描绘。
5. 对家庭暴力或虐待的描绘。
6. 在体育游戏中对力量的夸张描绘。
7. 种族、宗教、军国主义等相关内容。
8. 有违公众道德标准的语言与动作。
9. 鼓励滥用药物、抽烟、酗酒等内容。
10. 包含潜在的政治信息与明显的政治立场。

由于以上的种种规定，受到影响的不止是《致命格斗》，也有许多让人意想不到的全年龄游戏。实际上，当时由日版移植为美版的大部分游戏都按照以上规定进行了一定程度的修改，包括《最终幻想》、《塞尔达传说》这种老少咸宜的游戏。《希魔复活》中的纳粹十字必然要被消除，《超级恶魔城IV》日版中裸露胸部的石像被盖上了衣服。最夸张的是1993年的SFC移植版《狼堡3D》在美国任天堂的修改下变成了一款完全不同的游戏，不仅纳粹十字不复存在、出血变为飙汗，就连其中的德国牧羊犬都变成了巨大的变异鼠。这个移植版成为玩家的笑料，id以及发行商Imagineer遭受了不小的损失。

任天堂过于严格的审核制度当时遭到了玩家的强烈抗议，时任总裁的霍华德・林肯说：“我们没有因为这种立场而获得家长们寄来的表扬信，反而受到了无数的批评信——不止是玩家，甚至家长也说我们干脆把自己也咔嚓掉算了。”

次年，随着《致命格斗II》的发售，任天堂降低了审核标准，该作中出现了忠于原作的血腥效果。后来随着ESRB评级制度的出现，任天堂不用再过多得纠结于游戏内的不当内容。审核工作交给了ESRB，玩家与家长们自己根据评级选购游戏。

超昂贵的夏普FC电视机

夏普应该是任天堂最亲密的合作伙伴，从FC的芯片，到3DS的屏幕，任天堂的每一台主机几乎都离不开夏普供应的零部件。因为这种良好的合作关系，任天堂时常也为夏普提供一些特别的硬件授权。C1 FC电视机就是任天堂授权夏普生产的、内置FC游戏功能的电视机。



C1的全称是“My C1 Computer TV”，在1983年FC上市同年就已面世。这种C1电视机提供了两种型号，19寸机型定价14.5万日元，14寸机型定价9.3万日元。

为何在电视机里内置游戏机？当然主要是为了宣传噱头。不过这款产品对玩家来说有一个重要的好处：因为主机是内置的，而不是用老式的复合电缆与电视机连接，所以画质明显提升，以至于它成为许多游戏杂志的圣物，不少杂志社将其买来拍摄游戏截图。



C1的游戏机部分是在电视机底座部位，其手柄采用特殊接口。另外C1还有红黑与银红两种配色款式可选。C1还内置两款特殊程序，分别是JR GRAPHIC和TV NOTE，还有一张收录了《大金刚Jr.》和《大金刚Jr.算术》的游戏卡带。

C1后来也在美国推出，叫做“夏普任天堂电视机”，一年后夏普就在日本推出了“续作”——SF-1 SFC TV。这款电视机自然是内置了SFC，屏幕尺寸也更大，分别是21寸和14寸的型号。这款电视机仅在日本销售。

雅达利美洲虎：史上最烂手柄

史上最烂的游戏手柄是哪款？FC、DC还是初代Xbox？如果你体验过雅达利美洲虎的手柄，相信对其他任何烂手柄的耐受力都会大大提高。

美洲虎主机于1993年上市，是雅达利的最后一部家用机。这部主机要了雅达利的命，而它的手柄能毁了我们的双手。

当时雅达利的硬件设计师们发现，游戏正变得越来越复杂，所以就要有更复杂的手柄适应不同游戏的操作需要。除了手柄上方的7个主要功能键外，在其下方还有一块大面积的数字键盘，就像电话机上的数字键盘一样。该手柄的设计师估计是打算让美洲虎拥有PC游戏般的操作可能性，而且还提出了“按键模板”的绝妙创意，即在数字键区上覆盖塑料膜，上面用各种图案表示各按键在游戏中的对应功能。





就这样，几乎没有任何实际用处的巨大数字键区造就了一个巨无霸手柄，双手握起来极其笨拙，而且因为下方的面积太大，拇指很难够着上面的按键，而如果是双手握住上方，由于上方的弧度太大，手柄很容易脱手。总之，用这手柄玩游戏是要多变扭有多变扭，时间一长会有强烈的不适感。更要命的是，虽然它的下方有 12 个按钮，但上方的三个主按键对于一部 32 位机来说着实不大够用，有时候不得不分配到 12 个数字键上。当你的拇指一边按着上面的三颗大键，一边还要摸下来寻找下面的小数字键，那种令人作呕的恶劣手感会让你崩溃。

雅达利美洲虎上市后，面对玩家们的耻笑与咆哮，雅达利不久之后推出了“专业手柄”，追加了三个功能键，并迎合潮流，加入了扳机键。但是因为要考虑兼容性问题，所以大块头的数字键区依然健在。而且这时已经是 1995 年，PS 正在崛起，美洲虎注定要被时代所抛弃。几个月后，美洲虎就退出了市场，而雅达利也跟着倒闭。

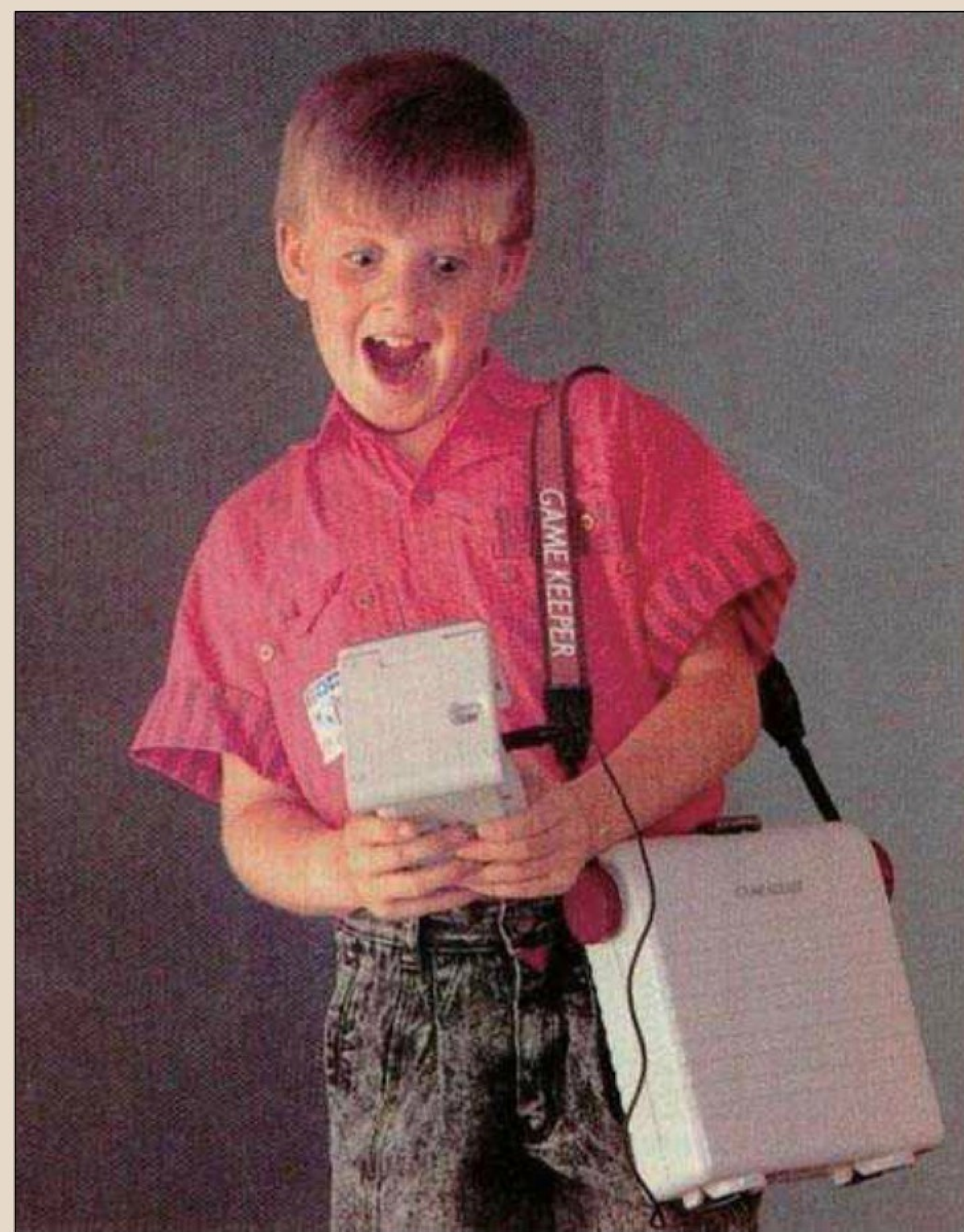
其实不止是美洲虎，历史上许多命运多舛的主机都有着为人所不齿的手柄。从 DC 到 PS3 公布初期的“回旋镖手柄”，它们并非主机失败的主要原因，但至少在一定程度上表明硬件商考虑欠妥。一部成功的主机往往从成功的手柄开始（Wii），而失败的主机也往往从失败的手柄开始。

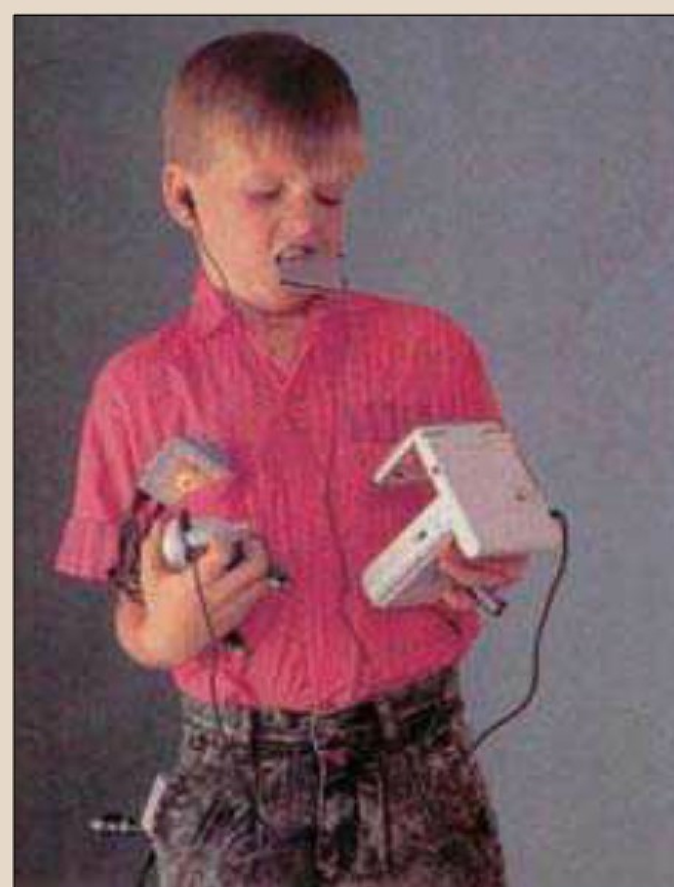
手提箱里的GameBoy

GameBoy 系列产品的最后一款型号是小巧可爱的 GameBoy Micro，它可以说是有史以来最小的掌机之一。与之相反的是，在 1991 年，任天堂曾经推出了一款超大号的 GameBoy，它是有史以来最笨重的掌机之一。

Game Keeper 是一款将 GameBoy 以及多种相关周边配件打包销售的套件，本身就是一个巨大的塑料手提箱，里面用塑料泡沫包裹着 GameBoy、充电电池包、GameBoy Link 连接线、几副耳机，还有一个“light Boy”——这是一款插在 GB 机身上的照明灯，用于在低亮度的环境中游玩 GB 游戏，GBA 玩家们应该或多或少都有过使用类似产品的经历。

将这款 Game Keeper 背出门后，你就可以放心地在各种环境中玩游戏了。虽然这会给你的肩膀造成巨大的负担，但是总好过在黑灯瞎火的地方无聊老半天。









别碰！FC的动作侦测装置

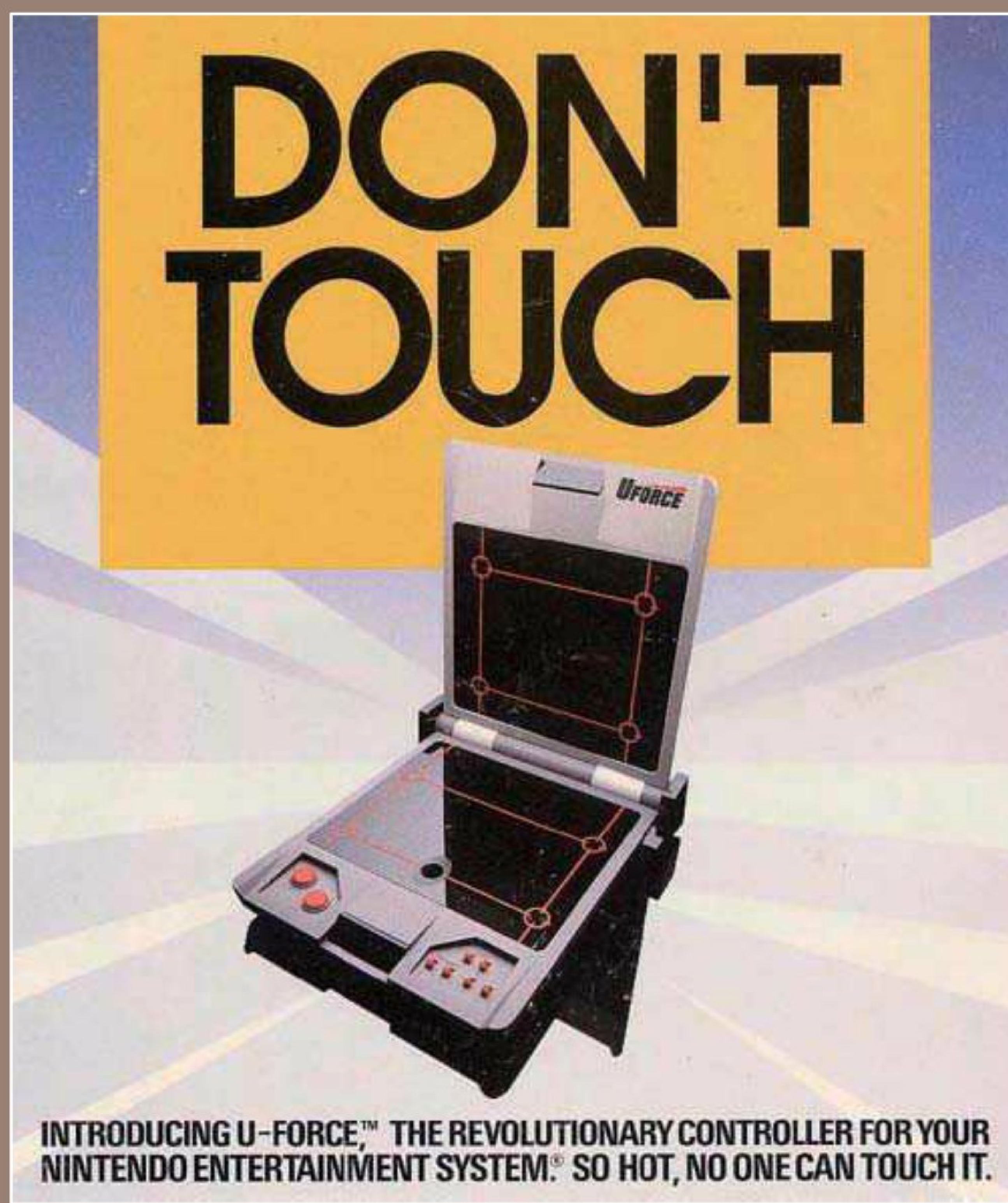
在 FC 时代出现了许许多多充满创意的游戏控制器，其想法之新奇独特，即使是到了今天也不禁让人感叹。不过其中大部分控制器是看起来很美，而用起来简直就是灾难。U-Force 就是这么一款控制器。

U-Force 是最早的动作捕捉感应器之一，不过它无法捕捉玩家的全身动作，而只能侦测手部动作。这款设备在消费电子展上公布，于 1989 年发售。它的开发商是美国的 Broderbund 公司，他们主要制作的是 PC 游戏，包括《波斯王子》、《神秘岛》等名作。U-Force 是 Broderbund 试图打入家用机市场的一次重要尝试。

U-Force 看起来就像一部加大版的 NDS，上下两块“屏幕”通过发射红外线探测手臂动作，理论上这些动作可以转化为游戏中的行动指令。比如，你想用它玩拳击游戏，当你想向左移动时，只要向左移动手臂即可。

U-Force 最大的问题是：它的所谓动作侦测毫无准确度可言。有时候它会误判你的动作，有时候它干脆没有任何反应。想用它来玩游戏，一定会把你气得吐血。

U-Force 的售价为 70 美元，按照当时的物价来说是相当昂贵的。但它提出的动作侦测概念确实很诱人，而且官方宣称动作捕捉玩法可对应任何一款 FC 游戏。Broderbund 为本设备提出的广告口号是“别碰”，意思是不用触摸、挥手即可的全新游戏方式。而实际上，它更像一句善意的提醒，让你对这骗钱玩意儿敬而远之。



Alex Kidd：被遗忘的世嘉吉祥物

任天堂有马里奥，而世嘉有索尼克。上世纪 90 年代初，索尼克与马里奥之争被传为美谈。而在索尼克之前，世嘉还有一个吉祥物，他的名字叫做 Alex Kidd。

过去多数游戏玩家是少年儿童，因此形象鲜明易记的吉祥物对游戏公司至关重要，所有公司都想塑造自己的马里奥。世嘉的 Alex Kidd 曾在其 Mark III 和 MD 的多款平台动作游戏中作为主角登场。其实他也不是世嘉的第一个吉祥物，最早的吉祥物是 Opa-Opa，它是世嘉飞行射击游戏《幻想地带》里的一艘可爱小飞船，因为没有脸，所以不能作为一个正式的吉祥物，Alex Kidd 很快取而代之。

Alex Kidd 是一个外形有点像猴子的小男孩，他共出演了 6 款游戏，第一款是 1986 年的《奇迹世界里的 Alex Kidd》。Alex Kidd 的游戏都是平台动作类，不过比起《马里奥》，这些游戏有更多样化的玩法，比如在某些游戏中可以赚钱买道具，甚至买载具。

Alex Kidd 不会像马里奥一样用脚踩敌人，而是用大拳头痛扁敌人。他还可以驾驶潜水艇、摩托车等载具。Alex Kidd 的游戏里还有一些成年人喜闻乐见的内容，比如在《魔堡里的 Alex Kidd》中，玩剪子包袱锤输掉的人就会变成全身赤裸。Alex Kidd 的最后一款游戏叫做《忍者世界里的 Alex Kidd》，这是恶搞世嘉忍者名作《超级忍》的一款游戏，本来是叫做《超级忍 Jr.》，到了最后时刻才决定将主角变成 Alex Kidd。



《索尼克》发售后，为了突出塑造索尼克的形象，避免因为有两个吉祥物而分散人们的注意力，Alex Kidd 从此被打入冷宫，再无露面的机会（只在《兽王记》、《莎木》等游戏中客串登场）。从商业角度来说，这也无可厚非，不过对于世嘉这种爱炒冷饭的公司，20 多年时间没有任何 Alex Kidd 的游戏推出，实在有些异常。真是“由来只有新人笑，有谁知道旧人哭？”

Kinect的祖先，世嘉全身体感控制器

彼得·摩尔曾经说过，在很多方面 Xbox 是 DC 的传承，其实微软在许多方面确实与世嘉相似，甚至 Kinect 这种现代高科技结晶，也能在当年的世嘉身上找到痕迹。

早在 1993 年，善于技术创新的世嘉就推出了一款全身体感侦测装置，叫做 Activator。与 Kinect 一样，Activitor 的主要市场目标也是那些不怎么玩游戏的人们，希望用直观的体感操作方式吸引更多人玩游戏。以当时的技术条件来说，Activitor 更像来自科幻电影的神奇设备。玩家首先要在地面上布置一些塑料零部件，将其连接起来，然后在围起来的圈子里手舞足蹈即可。

问题是，与早期的所有所谓体感侦测设备一样，Activitor 侦测不到什么动作。Kinect 可以将动作侦测精确到腕关节，而利用红外线探测原理的 Activitor 只能将玩家侦测为一根巨大的摇杆，全身向前移动，即做出“向前”的判断，相当于按了上方向键。

如果 Activitor 真能精确判断玩家的上下左右移动，我们也许还能拿它玩一下《DDR》。问题是，即便是这种最基础的动作，Activitor 也无法精确识别。红外线是从布置在地面上的塑料零部件里发射出来的，经常会很不稳定，探测不到身体的移动，或者受到镜子、环境光线、吊扇等周围环境的影响。糟糕的产品功能，加上糟糕的宣传，最终使得 Activitor 失败得一塌糊涂。

其实 Activitor 最初的本意并非设计成游戏周边，而是一款“光线竖琴”。设计者 Assaf Gurner 曾在 1993 年的消费电子展期间演示了该设备，顾名思义，这是一款利用红外线原理，让人对着空气模拟弹奏竖琴的装置。

Activitor 最初上市时售价高达 150 美元，后来不断降价，最后降到 80 美元。虽然东西本身看起来很科幻，当人们得知它根本不能用，自然也就无人问津了。它给世嘉留下的最大遗产，就是可以又一次吹嘘：“我们是这领域的开拓者！”



文 罗炜 编 狼来了 美编 一刀

戦国BASARA

一半天堂 一半地狱

这是最好的时代，这是最坏的时代；
这是光明的季节，这是黑暗的季节；
这是希望的春天，这是失望的冬天；
我们全都在直奔天堂，
我们全都在直奔相反的方向。
——惠尔斯·狄更斯《双城记》



前年夏天写《战国 BASARA 3》玩后感的时候，因为对毛利元就的操作思路还停留在《战国 BASARA2 英雄外传》封盘之际的缘故，我在文章里对其做出了错误的评价："我觉得这家伙的性格、招式和剧情，都与"《战国 BASARA》系列"的风格迥然两异，就连大谷吉继，玩起来都比他有趣得多。不知道为什么制作团队没把他的招式设计得跟其他角色一样华丽和爽快。"

而今回首重看这段文字，我真恨不得把依然留存于世的《游戏·人》第 38 辑全部搜集起来，运到真理部记录司彻底销毁，再将所有看过那篇文章的人统统送进友爱部 101 室强制洗脑。虽说整篇文章仅有这一处"硬伤"，却也足以让我这个喜欢自诩为完美主义者的重度拖延症患者牵肠挂肚、寝食难安了。

其实在撰写那篇玩后感以前，《战国 BASARA 3》就已经被我那台 PS3 折腾了 185 个小时，所以在创建 Word 文档时我是发自肺腑地认为自己对这款游戏已经有足够多的发言权了。可惜事实证明我那时的想法实在是"too young，too simple"了！正因为有这惨痛的教训，所以在《战国 BASARA3 宴》发售以前我就打定了主意，在把这款游戏玩熟摸透以前坚决不写玩后感。

等到我咬牙切齿地把 30 名可用武将全部练满，并且废寝忘食地操纵着这些特色鲜明的武将把"婆娑罗"难度的"故事"模式和"天下统一"模式打通数百遍以后，距离我拿到游戏那天已经有五个多月了。《战国 BASARA3 宴》果然没有辜负我的期望！虽然某些方面还存在着瑕疵与缺憾，但是就整体素质而言，这款资料篇着实比本传更加优秀，这一百多天的忍耐真是太值得了！



而那篇在我脑海里翻涌萦绕长达数月的玩后感也终于能够"破茧化蝶，展翅高飞"了！



去年九月有位网友在微博上问我"《战国 BASARA3 宴》都快发售了，你打算什么时候写前瞻啊？"我当时的回答是"我觉得这款游戏在动作系统方面没有太大变化，没什么好写的。"

直到游戏发售以后，我才发现自己又被 Capcom 那帮混蛋欺骗了！（啊，可怜我那颗晶莹剔透的 BL 心……）作为一款资料篇，《战国 BASARA3 宴》的新增要素实在太多了，有些时候我甚至觉得这款游戏应该被称作《战国 BASARA4 测试版》才对。

倘若有人问我"在这些新增要素里，你最满意的是哪一项？"那我肯定会毫不犹豫地回答："追随模式（Tag Mode）。"

以前玩《战国 BASARA 3》的时候，我最不喜欢用的武将就是岛津义弘。原因有两



点：一是他老人家的移动速度实在太慢了！在绝大多数战场都没有马匹可供骑乘的《战国BASARA 3》里，"跑得慢"简直就是不可饶恕的原罪啊！二是这位萨摩剑豪没有清场效率较高的爽快割草技！你说在"一骑当千"类动作游戏里，连招"清爽技"都没有，还怎么"当千"呢？就凭那拖泥带水的"示现流 浮舟"和慢条斯理的"示现流 鬼迅"？

所以看完"追随模式"的介绍以后，我最先想到的就是"岛津老爷子终于有救了！"我甚至在游戏发售以前就盘算好了，只消让岛津义弘和石田三成，或者风魔小太郎组成一队，"移动速度慢"和"清场效率低"这两大难题就都迎刃而解了。而我拿到游戏后更发现本多忠胜和上杉谦信亦是极其理想的组队人选，遂安排四位英雄轮番上阵，一轮"天下统一"模式七八场战役打将下来，倒也不觉乏味。

当然出战次数因"追随模式"而大幅增加的武将远不止岛津惟新斋一人，可惜篇幅有限，恕不详列。

"追随模式"的另一大贡献就是提高了练级效率。不管是提升武将等级，还是强化武器性能，有个"全能保姆"代劳，总比"从零起步"省事吧？

还记得《战国BASARA3 宴》的奖杯列表刚公布的时候，很多玩家都认为白金奖杯要一百多个小时才能到手，因为他们以前拿《战国BASARA 3》的白金奖杯就用了这么多时间。没想到很快就有位玩家只用了七十多个小时就拿到了"Thank you for playing"（游戏时间超过100小时）以外的全部金银铜杯。而他收集奖杯的速度之所以那么快，就是充分利用了"追随模式"在练级方面的巨大优势——在《战国BASARA 3》里，把一名武将练到Lv.MAX需要好几个小时，但是在《战国BASARA3 宴》里却只需要35分钟左右。

假如没有"追随模式"，我很可能到现在都还没有完成当初制定的"为每一名武将练满一把武器"的目标。一想到要用那些缺乏"清爽技"的武将在"婆裟罗"难度的"复活！！武田道场"达成50000人斩，我就忍不住"仰望星空，迎风流泪"。

当玩家不想（或者不再需要）练级的时候，伙伴所扮演的角色就从"代练保姆"转变为"援护牧师"，那些装备者不出场也能够发挥作用的辅助型装具都可以装到伙伴的武器上，从而起到降低游戏难度和增强游戏乐趣的作用。

满足一定条件后，一同出战的两名武将还可以分别承担"代练保姆"和"援护牧师"这两种职能。像我最近就在练大谷吉继的第五武器，而"代练保姆"自然是他的老搭档。在战场上纵横无尽的"凶王三成"所装备的装具全部都是用来增加伤害输出的，而刑部少辅只需要装备"战国の勾玉"、"战国の布阵"、"战国の名汤"来提高"战刻爆发/战极狂驱"的使用频率和持续时间就行了。

而在前途叵测、胜负难料的时候，实力强劲的伙伴还能起到"定心丸"的作用。只要有石田三成、杂贺孙市、上杉谦信这三位逆天强者中的任意一人担当场外替补，哪怕是用还没玩熟摸透的新增武将去打"婆裟罗"难度的"本能寺の变"，我心中也没有丝毫慌乱。

至于官方网站着重强调的"梦の协力Combo"，我反倒没什么兴趣。因为我觉得既然是"帅气英雄风格动作游戏"，那么Boss级的敌人就一定要光明磊落地击倒，不能使用"以众暴寡"这种卑鄙无耻的手段——两个打一个，算什么"帅气英雄"？



"追随模式"解锁以后，练级时间是大幅缩短了，但是练"招"时间并没有因此减少——16名原有武将的固有技和固有奥义都有不同程度的变化，再加上"婆裟罗"难度大幅强化了敌人的AI，使得玩家必须对这16名武将以前常用的连招进行修改调整，才能像以往一样帅气潇洒地调戏、玩弄敌人。而在14名新增武将中，也有好些人值得玩家认真钻研。因为他们的固有技与固有技之间、固有技与固有奥义之间的衔接非常紧密，能够打出很多"狂霸酷拽"的精彩连段来，若不潜心揣摩，就此浅尝辄止，岂不是暴殄天物？



当然我也不是刚看完某位新增武将的官方演示影像就拍腿大叫"哎呀！这家伙太有趣了，我一定要好好琢磨！"，这期间仍然有一个不断迎接挑战、接连收获惊喜的过程。

就拿松永久秀来说吧，在游戏发售以前我就知道这是个比毛利元就更冷酷更残忍更没人性的"优雅

的恶棍”，所以白金奖杯到手后我就把他一脚踹进了寒冰地狱。但是架不住一位“松花粉”（松永久秀的花痴粉丝）在她的微博上隔三岔五地发一些“猫头鹰叔叔”的演示影像，所以过了段时间我又把松永久秀从冰窟雪窖里挖了出来，想看看这位“乱世の枭雄”到底有什么独特魅力。

结果才在“婆裟罗”难度下打了两三场战役，我就发现以前玩“難しい”和“究极”难度时摸索出来的几套连招都施展不开了——因为敌武将变得更聪明了嘛。

看来得另想法子才行。

放下手柄，凝神细想。过了十来分钟，脑海里灵光一闪，还真让我想到一个“稳赚不赔”的起手式——先用固有技“无响”的第一击往敌武将身上撒火药，紧接着用固有技“虚空”引爆火药！

“不管你是回避还是防御，都逃不出本大爷的魔掌！”（咧嘴狞笑）

在将这套起手式逐渐练熟的过程中，我也深切感受到动作设计师们试图通过松永久秀展现的精妙创意——运用各种手段将火药撒到敌人身上，然后通过“虚空”引爆火药，使其暂时失去反抗能力，再以动作略显缓慢的各种固有技和固有奥义悠然闲逸地烹制烤肉，这才是“天我独尊”应有的高傲风范啊！

作为《战国 BASARA3 宴》最强势的主角兼最邪恶的反派，“猫头鹰叔叔”的动作系统被设计得这么新颖别致，其实也是理所当然的。反倒是春日这位“酱油”角色所受到的优待，让我感到格外惊讶——我原本以为既然可用武将里已经有 3 名忍者，而且惟独春日是“次等国民”，那么动作设计师肯定不会在她身上倾注多少心血。

没想到这位既没有剧情模式，也没有隐藏服装，就连武器都只有一种造型的“次等国民”，不但爽快感丝毫不逊于另外两位同行，还拥有自己的特色与强项——风魔小太郎是空中战得意型，就连专用装具“疾风翔恸”都只强化空中攻击；而春日则是地面战得意型，固有技之间的衔接非常流畅，连招的黏着性极其强韧；猿飞佐助不管是空中战还是地面战都很擅长，但清场效率就要差一些，想偷懒的话就只好请春日来帮帮忙……

单是这 14 名新增武将，就值得我向《战国 BASARA3 宴》的动作设计团队报以最热情的掌声了。哪怕那 16 名原有武将的动作系统没有任何变化，我也不会为此感到遗憾。但实际情况是每一名原有武将都变得比以前更加能打，其中 7 名武将竟然还有新的固有技！

那帮家伙一定靠《战国 BASARA 3》赚了不少钱！

幸亏有这些改动，那些早就被我掰碎嚼烂的原有武将才能再次激起我的挑战欲望和钻研热情，从而获得更刺激、更愉悦的游戏体验——在使用通常技的同时按住△键蓄力，然后用蓄满两段的“阳岩割り”将周围的敌兵尽数震飞的感觉实在太爽啦！家康你总算有一招霸气爆表的“清爽技”了！（抹泪）但是这招的打击感与伊达政宗的新增固有技——六爪流状态的“PHANTOM DIVE”——相比仍然要稍逊一筹。伴随着一声铿然脆响，六道密集的紫电剑气以撕天裂地之势凌厉地斩击在敌人身上，这样的视听享受，就如同在三伏天的闷热傍晚就着麻辣烤串畅饮冰镇啤酒一般刺激痛快。

“为什么？为什么？为什么？为什么让我吃到一碗这么好吃的叉烧，如果我以后吃不到怎么办？！”（被人打晕拖走）

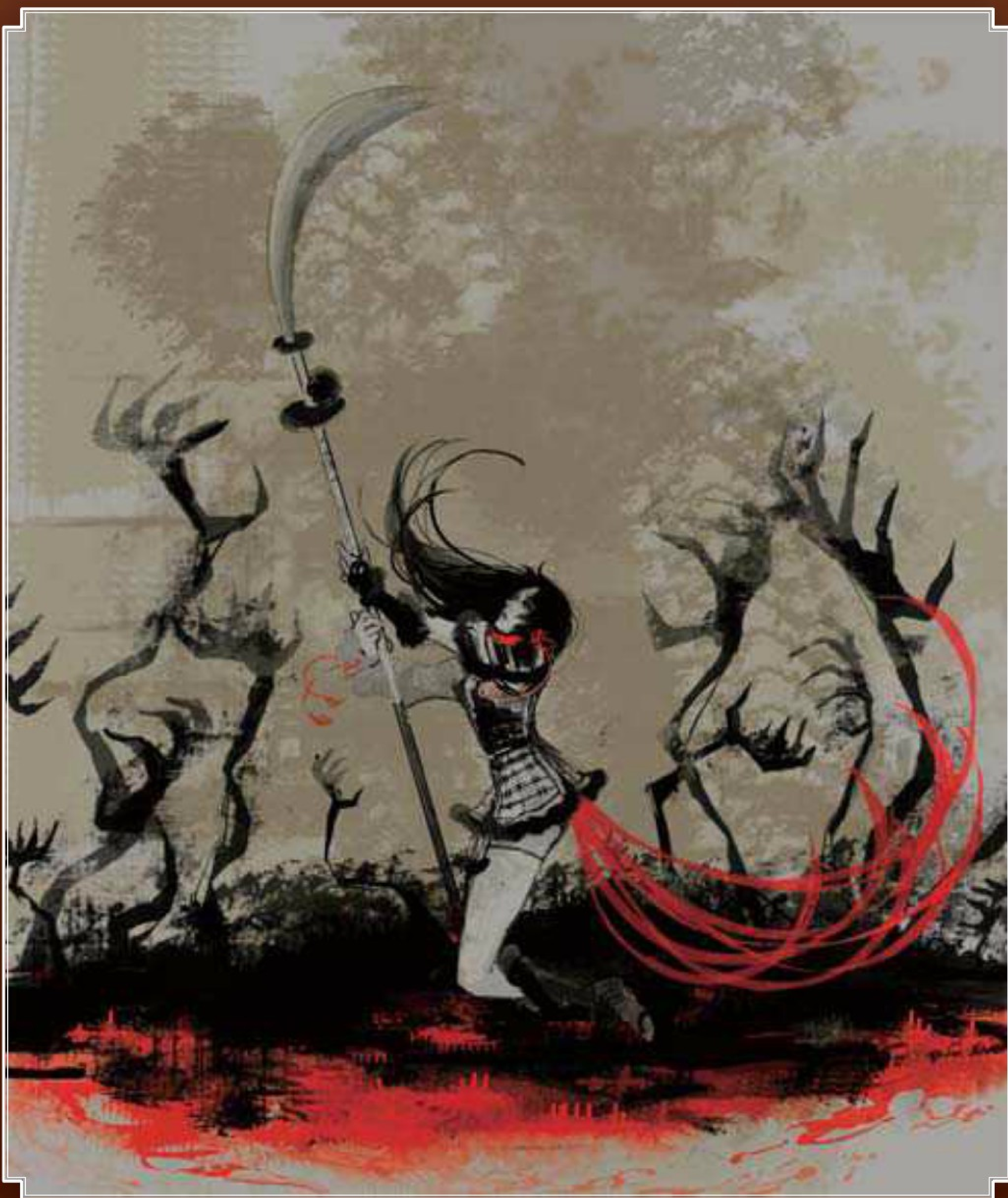


虽然“追随模式”是我最满意的新增要素，但是在《战国 BASARA3 宴》发售以前，我最想看到的情报却是专用装具“四字合一”，使那些“食之无味，弃之可惜”的专用装具也能够派上用场。

在《战国 BASARA 2》里，一名武将最多可以装备 5 件道具，专用道具只会占掉其中一格，而在《战国 BASARA 3》里，虽然一名武将最多可以装备 6 件装具，但是要想让专用装具发挥效果，却得占掉其中 4 格，这简直就是历史的倒退、时代的逆流！负责装备系统的游戏设计师真应该被挂在城墙上，任由愤怒的群众向其投掷凝固汽油弹和铝热剂燃烧弹。

正因为使用专用装具的代价是如此地巨大，所以除了德川家康、伊达政宗、真田幸村、毛利元就这 4 名武将以外，其他武将的专用装具我都是体验过后就彻底封印了——没办法，性价比实在太低了。让我拿 4 格装具栏位来换“每次空中攻击 +3 Hits”？抱歉，我目前还不是睾丸癌患者。

那套被我弃如敝履的专用装具，在《战国 BASARA3 宴》里增添了一项新功能——“空中攻击全部变成会心一击”，也就是“空中攻击力 1.4 倍”，于是在我眼中顿时从“矮穷挫”蜕变为“高富帅”，装到风魔小太郎的第四武器上以后就再也没取下来过。



新增武将的专用装具倒没有这种戏剧性波折，绝大多数都很实用，而上杉谦信的“神速圣将”尤其值得称赞——在时光徐缓流逝的冰之世界里纵横驰骋，寒光过处，银鳞迸溅，真是说不尽的飘逸潇洒。发动“战刻爆发”以后，军神身上还会散发出缕缕霞光，使我不禁想起《逍遥游》里那句“肌肤若冰雪，淖约若处子，不食五谷，吸风饮露，乘云气，御飞龙，而游乎四海之外。”

啊，真的好想在《战国 BASARA 4》里继续使用这些专用装具呀！（谜之音：“别睡了，快醒醒！”）

但是对阿市而言，与其拿一格装具栏位来装“体力归零时信春哥原地满血复活”的“幻妖言惑”，不如换成普通装具“残像足袋”。在《战国 BASARA 3》里“残像足袋”的效果是“回避动作的无敌时间延长”，在《战国 BASARA3 宴》里则变成了“回避动作全程无敌”，而阿市的新增固有技“时雨れ绯の汐”又能够在回避时发动，这就使以前走“技术流”路线的阿市一下子拥有了“横扫一切牛鬼蛇神”的超强战力，从此“站在神的高度，俯瞰众生百态”。



在那些追求“百花丛里过，片叶不沾身”的炫技型玩家眼里，“残像足袋”也是录制表演视频时不可遗忘的必备装具——在“婆裟罗”难度下敌兵的偷袭欲望那是相当地强烈啊！装个“残像足袋”，身陷敌阵时用回避代替移动，还是能够躲掉不少冷枪暗箭的。

假如说“残像足袋”是改良装具中最给力的，那么“复仇の妖刀”就是新增装具中最暴力的。“在战斗中每击倒 1 名敌人就能够暂时

增加2点攻击力，最多可以增加2000点，且没有任何负面影响”这个效果实在太让人惊喜若狂了。

既然暂时增加的攻击力与击破数成正比，那么玩家的杀敌热情自然得到了提高和维持，这样既延长了游戏时间，又增强了游戏的耐玩度。为了“又好又快”地歼灭敌兵，玩家们还得去发掘寻找清场效率最高的连续技和搭配效果最好的装备组合，而这项工作同样会耗费不少时间。

行文至此，我不禁掷键盘而长叹：“Capcom那帮家伙真是算得太精了！”

伍

既然招式、装备和伙伴都被强化过了，再去打“究极”难度还有啥意思呢？本来《战国BASARA 3》的“究极”难度对于大多数原有武将而言就是小菜一碟，当这些家伙变得更加强大以后，那几片菜叶连塞牙缝儿都不够了。

其实《战国BASARA3 宴》对“究极”难度下的敌武将还是作了一定强化的，至少防御、受身和回避的意识都增强了。但是我总觉得他们的攻击欲望和连招意识并没有明显变化，等玩家找到破坏防御、阻止受身的方法以后，这帮消极应战的怕死鬼就成了“瓮中之鳖”。

在这种情况下，也就只有新增的“婆裟罗”难度能够让我满怀热情地投入战斗了。

当我方角色的体力和防御力达到最大值以后，在“婆裟罗”难度下就很难被敌武将重创了，除非你给他装上“给予敌人1.5倍伤害，自身受3倍伤害”的“愚か者の法”。但是如果玩家掉以轻心，还是会被攻击欲望、出手速度、连招意识大幅提升的敌武将搞得灰头土脸。我个人很喜欢这种“伤而不死”的惩罚手段，因为能够让玩家尝到挫败感的方法有很多，“Game Over”并不是惟一的选择。

而敌兵在“婆裟罗”难度下同样进步明显，战意旺盛得让人不敢轻视。用同一名武将攻打同一个阵地，在“究极”难度下我通常会如“殃云天降”一般直扑阵大将，三拳两脚将其打爆，随后以“风卷残楼”之势清剿溃兵；而在“婆裟罗”难度下，就不得不先清理一下阵大将周围的敌兵，以免在收拾阵大将时被敌兵的冲刺攻击和蓄力攻击偷袭得手——被杂鱼爆菊实在太减时髦值了。

也许《鬼泣》系列”和“《忍者龙剑传》系列”的Fans会对这样的游戏难度嗤之以鼻，但是在我看来，能够在“一骑当千”的爽快感和“强敌环伺”的刺激性之间取得微妙平衡的“最高难度”，才是“一骑当千”类动作游戏的最佳选择。

从2001年的《真·三国无双2》到去年的《战国BASARA3 宴》，“一骑当千”类动作游戏我前后玩了10年，游戏时间不说上万吧，五六千个小时还是有的。都说“熟读唐诗三百首，不会作诗也会吟”，对这个类型的游戏，我也逐渐摸索出了一套评判标准，其中自然也包括难度设计。

在我那套评判标准里，敌方Boss发动的一整套攻击对我方角色造成的伤害，只要不超过体力计量表最大值的30%，都是可以接受的。有了多次出错的机会，玩家才不必老是想着怎样“秒杀”Boss，才有闲情逸致去发挥想象力，想一想应该用什么样的精彩招数干脆利落地结束战斗。



所以我极度痛恨那种“大幅提高敌方攻击力，使玩家操纵的角色随时可能被秒杀”的“最高难度”，因为在险恶的处境下玩家不得不重复使用安全系数最高的攻击手段以确保顺利过关，这就让战斗变得非常无聊，毫无观赏性可言，爽快感也极其薄弱。

在我看来，“一骑当千”类动作游戏与传统动作游戏的最大区别就在于对前者而言，爽快感比刺激性更重要，游戏制作者在设计“最高难度”时，应当优先满足玩家对爽快感的需求，之后才是在不削减爽快感的前提下对敌人进行强化。

在《战国BASARA3 宴》发售以前，同类型游戏中设计得最好的“最高难度”，我认为当属《真·三国无双3 猛将传》的“达人”难度，而现在嘛，嘿嘿嘿嘿……

陆

好啦，值得表扬的新增要素都已经表扬过了，接下来说说《战国BASARA3 宴》里最让我不爽的部分——成长系统。

其实在《战国BASARA 3》里，我最不满意的系统也是成长系统——包括武将成长系统和武器升级系统。而我对武将成长系统的不满完全来自“通过抓捕通缉犯来提升武将能力值”这一设计。16名武将，38场战役，哪怕通缉犯的出现率是100%（实际上这是不可能的），也要打608场战役才能把通缉犯抓完，按平均每场战役10分钟计算，就是100个小时啊同志！尤其是用移动速度缓慢的武将去抓捕大型战役的通缉犯时，在我脑海里还真有一群群“草泥马”和“赣羚羊”嘶鸣着奔腾而过！

所以我敢打赌你绝对猜不到当我得知《战国BASARA3 宴》不用再抓通缉犯时是多么高兴。

当然因为这点改动而拍手称快的玩家远不止我一人。不管是在论坛里，还是在微博上，我认识的“香蕉粉”都在热烈庆祝“通缉犯终于卷铺盖滚蛋了”。

可惜我们都高兴得太早了。

在游戏发售以前我就知道可以在“婆裟罗小屋”里购买能力成长道具（当地资源），结果拿到游戏才发现能够直接购买的资源实际上还不到资源总数的一半，另外一大半资源必须通过在“婆裟罗小屋”里抽奖和战斗结束后特殊能力为“资源献上”的伙伴来获得，而后面这两种资源获得方式，甚至比“抓捕通缉犯”更无聊！

尤其是抽奖，居然被设计成“按键频率越快，抽到‘大吉’的几率越高”，而只有抽到“大吉”以后才有机会(还不是“一定会”)获得资源。在“婆裟罗小屋”里总共能够抽到40个资源，你运气再好，也得抽一百多次吧？每抽一次奖就要迅速点击十几次○键，那抽一百多次奖就要点击一千多甚至两千次，然后再乘以30名武将……以前只听说过“睡觉睡到自然醒，数钱数到手抽筋”，没想到现在连抽奖都能抽到



手抽筋。

与单调乏味的抽奖相比，在“月山富田城砂丘战”反复刷伙伴献上的资源还能够让我勉强忍受，至少我在用各种招式疯狂蹂躏尼子晴久时不会觉得自己就是一台愚蠢透顶的按键机器——当然到后期伙伴光给金钱不给资源的时候我也很想用球头战棒狠命殴打负责成长系统的游戏设计师。

在“婆裟罗小屋”里抽奖和靠伙伴刷资源虽然很无聊，但实际用掉的时间并不算多，几十个小时而已，武器强化工程才是让人看不到希望的“永恒长夜，无尽寒冬”！

《战国 BASARA 3》的武器升级系统最让我无法容忍的设计就是攻击力和装具栏数都能够达到最大值的高级武器的出现几率太低了，让我这个对“最强装备”有着强烈执念的“刷刷刷”爱好者深感遗憾。《战国 BASARA3 宴》针对这一点作了改进，大幅提高了“满攻满格”武器的出现几率，将“不刷装备会死”星人救出了火坑——然后打开了“炼狱之门”，等他们自己迈进去。

刚接触《战国 BASARA3 宴》的武器强化系统时，我还觉得这个设计很好，既能够提高武将的战斗力，又能够鼓励玩家多打高难度。过了段时间才发现武器的附加攻击力、BASARA 计量表增加量和 Boost 计量表增加量这 3 项数值增加得异常缓慢，根本不是随便打打就能练满的，必须打特定关卡才能提高增长速度。

那就打呗。

练完一把武器以后拿出纸笔一算，竟然用了六个多小时！而且一把武器的附加能力是无法转移到另外一把武器上去的，也就是说假如玩家用腻了带属性效果的第四武器，想使用（练满后）攻击力最高的第五武器，就只能再花六七个小时重新练一把第五武器……

这也太离谱了吧？

“练满一把武器需要大量时间”和“武器附加能力不能通用”，随便哪种设计对我这个久经“刷”场的老玩家都算不上“致命一击”，但是当这两种设计同时出现后，我就只能挑选实用性最高的武器来强化了。结果就是到目前为止，大多数武将都只有一把练满了的第四武器，少数几名武将才拥有两到六把“完美武器”。

我、我实在是刷不动了……（颓然跪倒）

你说你一款“割草”游戏，把成长系统搞得那么复杂干嘛？

你就不能像《战国 BASARA 2》那样把能力成长道具全部搁“婆裟罗小屋”里让玩家随意选购吗？你就不能像《真·三国无双 5》那样让武将的各项能力值随着等级的上升而提高吗？你就不能像“《无双大蛇》系列”那样允许玩家把一把武器的附加能力转移到另外一把武器上吗？非要画蛇添足，非要装神弄鬼，非要瞎折腾、乱弹琴，非要恶意拖延游戏时间，非要把简单的系统搞复杂，非要把一款优秀动作游戏的成长系统搞得乌烟瘴气，惹人厌憎！

虽然成长系统只是游戏内容的一小部分，但由于练级时间极其漫长——游戏时间总共六百多个小时，其中有三百多个小时是在抽奖、刷资源、强化武器——可以说欢畅愉悦和郁闷烦躁的游戏时间各占一半，所以我才会将这篇玩后感的标题定为“一半天堂，一半地狱”。但愿那个脑残设计师已经被开除了，否则《战国 BASARA 4》还真有些危险。



按照惯例呢，在这类文章的最后一个章节，作者通常都要谈一谈对正统续作的一些期望，要是篇幅允许的话，还会提几点具体建议。其实我在拟写本文提纲时，也列出了四点期望，不过在写前一个章节的时候，我改变了主意——因为我突然想起自己以前对“《无双》系列”也提过不少期望和建议，但是从来都没得到过反馈，这个系列反而距离我的期望值越来越遥远。由此可证，中国玩家的期望和建议，对日本游戏制作者而言，完全就是“克苏鲁的呼唤”。既然如此，又何必浪费油墨纸张呢？

还不如聊聊将于 8 月 30 日发售的《战国 BASARA HD 合集》。

从 Capcom 公布的建议零售价来看，这款“HD 合集”应该没有多少新增内容，恐怕连人物在实机演算动画中张嘴说话都不大可能。不过对我而言，这款游戏还是有些卖点的。

第一个卖点就是当作 CG 动画合集来收藏。因为我以前玩的《战国 BASARA》和《战国 BASARA2 英雄外传》都是 5 元版的，而且那张《战国 BASARA》早就不知道被我弄到哪里去了，有时候心血来潮想重温几



文 silence 编 稀饭 美编 NINA

游戏人物性格杂谈



绪论 人物性格与游戏人物性格

性格，是一个人世界观与价值观在日常生活当中，对外界各种客体联系与环境的较为固定的本体反应，可以称作一个人自我的标签。

关于性格，专门的心理学家与社会学家千百年来穷极一生的研究，也无法探究清楚其中全部的奥秘。为什么有的人多年来稳定的性格表征会因为偶然事件的促使，发生毁灭性的变化？为什么完全同样的外界客观环境，对性格稍有差异的两人所造成的影响会有天壤之别？为什么在一个家庭环境以及父母教育完全不存在负面影响的条件下，子女一些天生的性格优缺点会如此偏离导向？

这些深奥的问题不是这篇小文研究的范围，更不是作者能力可以涉及。我们所关心的，就是在游戏中出现的人物性格，究竟会对游戏的样式以及游戏的趣味性产生怎样的变化。

相当于一些其他的人文或者娱乐载体，游戏乍看起来似乎对于人物性格并不如何讲究。文学是人学，随着现代小说技巧和意识的进步，很多小说甚至淡化情节淡化主题，与此同时，很多中短篇小说如手术刀一般把人物性格横断面予以细化的解剖。即便是在描写年代和历史变迁的鸿篇巨制之中，人物的性格一直左右着小说脉络的发展。我们可以武断的认为，叙事体裁的文学作品，阅读生命力的一大组成正是在于作家们对于虚构人物的性格解剖之上。

影视以及戏剧相对于小说来讲，将主要的精力放在了人物彼此关系和冲突之上，虽然生动的人物性格刻画和描摹通常能让观众更深入的记住情节，也不匮乏以一个或者几个人物性格魅力而支撑起整部戏剧张力的作品，但毕竟镜头或者舞台的时间是有限的，他的全部假想空间也都是在有限的叙事场合之中展开，尤其是一些商业性较强的娱乐题材之中，性格表征的描述在一两个细节就予以展开，随后就集中到人物和事件的冲突当中。

游戏，作为一个与操控者交互的娱乐方式，在很多类型之中，相对于影视戏剧有着更为庞大的封闭环境，以及更多的细节表现，照理应该赋予人物比影视戏剧更为丰富的性格表现。然而，对于游戏这种娱乐样式而言，绝大多数的用户体验都只会集中在操作以及数据流动所带来的乐趣之中，并不会过于关心游戏人物构成的真实性。所以，比起其他的文艺或者娱乐样式，游戏似乎又是最忽视人物性格塑造的载体。



然而，随着游戏科技的发展，以及各种娱乐媒体彼此之间的融合，除了纯粹娱乐体验以外，对于游戏人文内涵越来越多的关注，以及游戏本身越来越拓展的包容性，也使得我们有了研究人物性格塑造的价值。

我们也可以在常年不断的数据变化以及操纵体验之外，来挖掘一下看，人物性格可以对我们游戏的乐趣有着哪些的提升。

人物性格创造原则与游戏类型

扁性性格与圆性性格

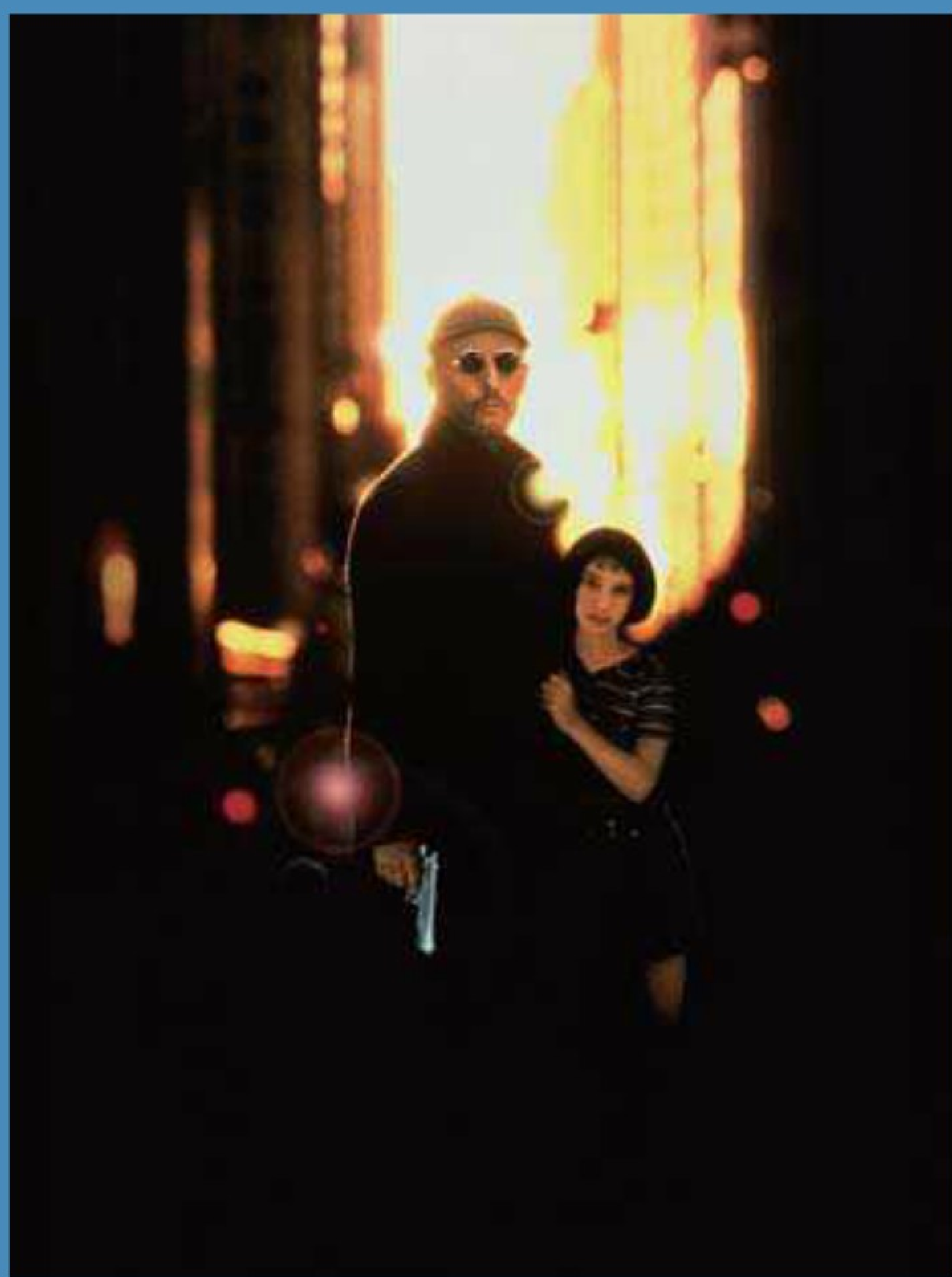
扁性性格与圆性性格是戏剧美学用词，如果用通俗一点的词语来代替，那么就是单薄性格与丰满性格。

性格特征较为单一，没有过多相异甚至相反面出现的被称为扁形性格。这在一些传统戏剧中非善即恶，以及样板戏中高大全的人物形象上经常可以见到，是缺乏说服力的人物性格。然而，随着文艺题材的不同，扁性性格并不能完全避免，有时候这种非黑即白的创造方法反而能对文艺或者娱乐作品的主题起到烘托的作用。在我们游戏之中更是常见，可以说，在游戏中出现的人物，90% 以上都是扁性性格的单一特征。

圆性性格则是要求在一个人物身上，体现出大于两种不同甚至相反的性格表征，通过合理的戏剧逻辑予以有机组合，从而表现出一个具有丰富感染力和真实感的人物形象。通常一部影视戏剧作品给人留下深刻印象的，除了他起伏多变的命运之外，就是这种丰满性格所带来的说服力。杀手里昂为什么那么多年深入人心，绝不是他身为杀手的冷静果敢和杀人时的冷酷决绝，却反而是他对于盆栽对于小孩的温柔细心，这种看似矛盾的两个性格表面在同一个人身上形成了极为令人信服的感染力。

需要注意的是，圆性性格的创造不但要符合戏剧本身的逻辑，同时也并非两种不同的性格表征组合就一定能呈现出丰富的层次，不合理的搭配甚至会比单一性格的人物更缺乏说服力。这和生活中并不相同，生活中每个人的性格表征通常可以归纳为某一种性格类型，但偶尔在突发的客观环境变化的影响下，会突然表现出一种完全矛盾甚至几乎不可能出现在同一人身上的性格特征。这种现象比较严重和极端的例子便成为精神病学上的人格分裂，但对于我们普通人来讲，几乎每个人都会发现自己身上隐藏着的一些游离于自身以外的性格特点，有时会让自己也感到吃惊。在一般的文艺作品之中，这种相互矛盾但又无法产生有机逻辑组合的性格要素是不允许出现的，因为同前所述，这种全然矛盾的性格表现不但会使人物形象得到削弱，甚至是可笑而荒诞的。然而，有意思的是，这种荒诞可笑的组合，在某些类型的游戏中出现，却反而是自然与合适的。

阐明了扁形性格与圆性性格的原理，我们就可以常识将不同的性格模组予以组合，来套用到我们的游戏作品中，看看这样的性格组合除了活化人物形象以外，对于我们游戏乐趣会不会也有一定的帮助。



英雄的与怯懦的

这两种性格特征按照常理来讲似乎很难在一个真实的人身上同时体现，但我们可以发现，无论在影视中还是游戏中，这种有机组合方式几乎也是非常常见的。

英雄性格不用过多解释，出于一般人的价值取向，总是希望自己面前的主人公会是一个勇敢、能力出众、勇于担当、遇到挫折也百折不回。一般而言，这样的角色需要的性格特征总是会和豪迈、大气、果敢、张扬等外向型的性格联系起来，然而我们也可以看到，为了服务于人物丰满的宗旨，在构建一个完整英雄品格的时候，往往却是要刻意将一些原本不属于英雄的性格要素加在人物身上。如果说善良和淳朴我们还能有所想象的话，那么在一个英雄品格身上同时放上怯懦的性格要素，是不是听起来如此的荒谬和不切实际?

当奎爷因为保护家人不力而感到无力的时候，当被父亲一再欺骗和离弃的时候，当短暂从战神宝座被降入凡间失去能力的时候，我们看到的都是一个扫平神界的英雄身上偶然的孱弱时刻。正是有了这样双重的性格组合，才让我们更愿意相信这个英雄人物的真实性，才能更理解他的愤怒是命运的自然，而不会落入到 ACT 游戏人物较为单一的莽夫形象。



《暴雨》的主人公伊桑，作为一个设计师，他的形象较为平凡。一个中年的职业人，一个有着丧子之痛的平常人，从一开始游戏对于生活环境的交代当中可以看到他和大多数家庭男子一样，在敏感和琐碎的生活当中变得谨慎，充满着强烈的自我保护意识。络腮胡子在这个男人身上并没有衬托出任何的男子气概，反过来会有一些潦倒之感。然而正是这样一个看起来怯懦的男人，却为了救自己的孩子做出了很多常人无法忍受的事情。爬电网、自己斩断手指、违反交通规则在高速逆行，这些疯狂且带来无数苦痛的事情在这个看似胆小平庸的男人身上却又显得如此的合理。如果没有之前环境细节的交代，如果不是以游戏样式来逐步交代他为了保护家人而突破自身，仅仅是以一个半小时电影的长度，来表现这样一个人格的渐变，会相对缺少一些说服力。主人公的每一次挣扎都由玩家的选择和行动来展现，这种深入内心的体验是其他样式所难以具备的。

虽然，先抑后扬，从渺小过渡到伟大也是英雄题材影视作品所必须呈现的发展脉络，但是得益于游戏日渐提高的表现力，和与受众之间高度互动带来的感染力，却也是影视作品所难以企及的。游戏让英雄和怯懦这两种矛盾的性格特质得到了更为合理和完美的融合。

善良的与邪恶的

又是一对全然的矛盾体。

如果说正面人物身上一些微小的缺点和负面因素，会让人物形象变得更为真实，或者较为讨喜的话，那么善良和邪恶同时并存的性格组合体，如此极端的人物构成方式把握不当将很容易产生失衡而缺乏说服力的后果。《天才雷普利》中马特·达蒙扮演的那个因为倾慕大少爷而逐渐走上心理扭曲道路的中下阶层少年，看来是如此的纤细柔弱，却又如此的卑劣龌龊。看完这部影片，你无法控制住自己不对雷普利产生厌恶，但厌恶的同时，又难免会并存一些同情。《闻香识女人》中阿尔帕·西诺饰演的盲人退伍军官很是有些无赖，不但影片中的亲属，可能作为观众来讲，上半部分看着这个退伍老军人的言行也实在难以获得认同。但是他对于年轻大学生的赏识，他对于不平凡生命不愿用平庸的方式告别的自我抉择，依然让人潸然泪下。再来看《华尔街》里道格拉斯在这个华尔街流氓身上所展现出的魅力，他对于查理·辛的赏识栽培和他的阴险毒辣，也完全形成了一个有机组合体，缺少任何一面，这个人物都无法让你如此记忆深刻。

再回到游戏，善恶不同路线的选择现在成为很多游戏不可缺少的加强游戏性的手法，像《无名英雄》、《黑与白》这类游戏通过玩家的行为选择改变主人公性格走向乃至整个虚构世界回馈我们也早就见怪不怪了。如果从人物性格双重组合的原理来讲，这种善恶的人为选择缺少必要的情感逻辑的根据，根本是为了选择本身而做出选择。但是我们也同时看到，正是这种性格双重组合的原理，借助游戏这种交互

方式的再现，会使玩家得到一个更充分的丰富人物形象的体验。

借助《寂静岭高清合集》，很多玩家首次或者再次体验了这一经典恐怖游戏系列的魅力。其中二代之所以成为系列当中影响最为深远的作品，除了游戏本身的表现力以外，在游戏世界里空前的对于人物内心挖掘的力度也是其成功的重要原因之一。我们可以理解游戏的世界并不缺乏暴力，我们可以理解游戏的世界也经常会闪现《GTA》中“热咖啡”那样情色场面做出的奖励，但我们对于一个完全正面的人物形象，又会如何看待他内心深处那种隐藏着的



龌龊和罪恶的潜意识呢？无论詹姆斯是否自己亲手闷死了妻子（其实并非事实），但对于常年在病榻变得苍老的妻子的些微厌倦，一个正常中年男人身上必然具备的欲望和幻想，这都是在现实人们身上也经常会出现的。因为他对于欲望的压抑，产生了三角头这样一个暴力的虚构幻想，三角头对那些人体怪物施加的性暴力实则就是詹姆斯自己意识之中的黑点；也正因为他对于病妻的厌倦，而产生了将枕头蒙上去的幻想场景，自己深切的自责也由此而创造出了属于他自己的寂静岭。这样一个题材在电影中也并不是少见的，然而如果是以电影的方式来展现，会多少显得有些压抑和沉闷。而以游戏的方式来展现这种对立性格的矛盾统一，所起到的效果却要超越游戏和电影本身。

天才的与可笑的

这种性格组合模式似乎是在动漫作品之中最为常见的。《枪神》也好，《火影》也好，乃至于《浪客剑心》也好，少年主人公强大阳光的形象表面之下，并不适合像其他文艺作品一样加入太多的阴郁性格面来调和。与此相对应，主人公身上的喧哗、不成熟乃至于油滑、小小的拙劣便成为经常用于丰富人物性格的手段。

RPG 类游戏的过程是展现玩家与主人公同步成长的过程，相对于同样着重于成长要素的ACT 类游戏，RPG 类游戏由于长度和虚构环境的广度的影响，原本应该更有展现主人公性格完善和变化过程的余地，一般情况下却反而相对比较单一和固定。因为我们将几十小时甚至上百小时将注意力放在主人公的成长道路之上，每一次的危机，每一次命运的螺旋上升，我们都是最忠实的陪伴者。性格的细节展示会在漫长的游戏过程中被逐渐淡忘，于此相对应的则是以一些周边人物作为补充。像《异度装甲》里的飞、《最终幻想 8》里的斯考尔这样性格相对较为沉闷的主人公，在其身上如果缺少一些轻松要素的话，那么通常就会利用同伴或者宠物的搞笑来带动轻松的氛围。

《未知海域》的主人公德雷克所带来的人物魅力可以作为这个世代游戏的标志之一。不仅因为游戏主机进化所提供的表现力的加强，同时一个幽默甚至有点搞笑的杂耍性质的冒险主人公，也会让人难以忘记在各种奇境冒险之中德雷克的乐观豪迈的性格。经历过前后两部作品之中各种凶险以及无所不在的背叛和欺骗之后，如果从人物形象方面来讲，我们势必会提出一个问题，就是他永不磨灭的勇气和自嘲的精神都是来自哪里。于是，在第三部之中，给出了答案。我们清楚看到他小时候如何过着潦倒的偷窃生活，可以看到他如何与苏利文相识的过程。遭到遗弃的过



去使他更向上的面对每一次冒险，在流离失所的生涯当中建立起来的信任也不会因为背叛而分崩离析。所以再回过头去看前两部，同伴乃至于女友的叛离都不能改变他的热忱和信心，也就找到了合理的解释。更为重要的是，借助于游戏这种样式，我们可以以亲手操作的方式来再现人物性格组成部分每一个过去的“闪回”，这种优势是单向性的影视作品所难以具备的。

性格与形象的反差

影视作品之中，也会出现相当矛盾的性格与形象反差的例子，但是作为编剧者，必须提供一个令人信服的理由，不然就会沦于失败。

然而游戏由于他先天的优势，从而使得人物形象偏离的出现更为容易和自然。如果是影视作品，我们无法想象一个以美貌自许的人妖化的河间将军张郃的出现，我们也无法想象一个以丑陋和贤惠著称的黄月英，会在战场上英气十足的挥舞镰刀或者棍棒横扫千军。这一切都是出自于玩家对于操控不同类型角色的需求，而作为 ACT 游戏本身，人物外在表演性的代入感远远高于人物形象合理性的说服力，所以我们丝毫不会感觉到这些形象上夸张甚至扭曲的人物会是种破坏。更进一步的，人物之间的关系以及性格上的一些应激点的展现也能够通过游戏的方式来得到更自然的展现。吕布这个唯利是图的三姓家奴，只有对于貂蝉的感情是真挚的。如果是在电影当中，如果为了展现吕布因为失去貂蝉而产生的愤怒，当然可以用镜头的变化，可以用更加暴力的场面来突出他的精神力量，而在游戏之中，只要一个简单的人物数据的瞬间加强，和极为简短的爆发演出，即可轻松完成这一过渡的描述。

《猎天使魔女》中贝姐妖娆的形象，在初公布的时候，可能对于东方的玩家来讲不太易于接受。我们此前似乎很难想象，一个除灭魔物的英雄主人公，除了但丁或者隼龙这样帅气十足的狂放以外，搔首弄姿、扭捏作态的艳女怎么能是我们倾心的对象。然而，正是这样一个形象，却与作品本身高效的操作体验完美结合，现在回顾，我们也无法设想，在整个游戏的基调之中，如果把贝姐换作一个男性武人，那么种种虐杀怪物的快感会不会受到致命的削弱。

《大蛇无双 2》之中有“无双战场”的设定，这也是迎合当前玩家自制的潮流，将玩家创作性的互动也导入到游戏体验的乐趣之中。其实这个模式相对于《小小大星球》之类专注于自制互动体验的游戏类型而言，是极为简陋的，甚至比不上《无名英雄 2》里自制任务的复杂多变。但是有意思的是，这个模式也使得人物形象反差得到进一步的可能。我们可以无视性别，随意搭配声音的演出，加上无双系列惯有的武器动作模组的改变，也使得我们在同一个角色身上能找到不同人物类型的演出。可以尝试一下在《真三国无双 6》里用周瑜或者曹操使用大小乔的扇子，原本具有一些女性化特征的连击动作在这两个有着文士气质的人物身上得到了异样的合拍。当然，如果你让许诸、董卓这样的武夫也来做这个尝试的话，那么就形成了爆笑的效果。



阶段结论

从以上几点我们可以总结，游戏之中人物性格的多样化和多重组合，不但是有必要的，而且借助于游戏天生的与受众互动优势，能够获得比其他媒体更为特殊的体验。随着游戏的题材范围一再得到拓宽，随着游戏与电影以及其他艺术样式的交融，人物性格的塑造也会变得更为有趣和丰富。

接下来，我们可以通过一些当前已经具备或即将具备的游戏科技来展望一下，游戏如何在展现人物性格这一课题上得到更为立体的表现。

游戏人物性格创造的近未来设想

“人格分裂”化的性格差异

传统的影视以及游戏作品，在表现人物彼此冲突的性格特征而出现的“人格分裂”时，通常会用蒙太奇之类的闪回手法来穿插对应。作为游戏，更可以利用比如变身、异世界进入等方式直接展现共存于一个人物身上的倒反精神面。

随着 NDS 系列掌机双屏的成熟，随着 WiiU 这样液晶屏控制器的出现，在有必要的时候，我们更可以用一种更为特殊的方式来表现这种人格分裂的场面。

比方说一个 AVG 游戏的主人公，表面形象是忠厚老实，而在他内心世界却有着各种玄想甚至不太好的幻想。当他在一个环境中常规的跑动或者对话之时，我们就可以用另一屏或者液晶控制器来展现他精神之中的奇想世界。如果是比较卡通夸张的例子，我们可以看到一名侦探在对一个淑女型证人取证的同时，在液晶控制器上出现性感野性的形象，并且对主人公产生追逐。你在观看或者收听剧情的同时，必须控制精神幻想世界中的主人公逃离这个性感魔女的追捕，如果失败就会在主屏的游戏进程当中让对方发现主人公不太健康的想法，从而破坏取证过程。这种性格组合的方式不但会变得更为自然，也更为有趣一些。



性格分歧点的抉择

如今的体感游戏已经发展到了可以脱离控制器的存在，只要能解决好延迟和精确识别的问题，那么我们的游戏体验也可以得到更为宽广的体现。

我们来设想一个心理咨询类别的软件。传统的心理咨询，医生必须通过对谈以及言语的暗示，来慢慢挖掘咨询者心理当中的深层误区。有时候心理医生会通过让病人自己摆放一些沙盘模型的方式，来推理病人的性格在某些方面会否有哪些障碍。

如果通过游戏的方式，那么我们就可以更为轻松也更为直接的缩短这一过程。就诊者可以通过一个简单 AVG 游戏的操作，在各种自己选择的情境之中，做出自己人格的直接投射。你选择进入的哪个环境，你利用体感控制器或者双手在画面中选择哪一个关键道具，你在一些虚拟情境之下会选择哪种行为。甚而至于，你可以在游戏的场景之中选择一些较为隐晦的不健康的事件来透析出你心理压力造成的性格偏差。这样，不仅使病人就诊的过程更为有趣，私密性可以得到相应的保证，同时，如果这个软件搭载的信息量足够庞大的话，通过交互产生的结果和数据分析，也会更为精确的帮助医生作出诊断。



这虽然只是一种幻想，但随着实用类软件在游戏主机上的不断出现，相信医学等相关领域也一定会在游戏之上发现更多的工具。

人物内心世界更为立体化的表现

全息技术已经在一些电视节目中得到了运用，但是由于技术的发展阶段和制造成本的关系，进入到游戏的领域应该至少还有一到两个世代的发展才能达到。

然而我们可以设想一下，如果将全息技术导入到游戏之中，那么不光让我们的游戏样式本身得到拓宽，在游戏之中体验人物的性格组合也能得到前所未有的加强。

一个全然立体的世界矗立在玩家面前，游戏主人公的每一次冒险和悬想的情境都通过全息的方式展现在眼中。传统的游戏画面，即便对应 3D 显示方式，依然只能是作为一个横截面出现，而一旦出现全息显像的游戏技术，当我们在主人公身处的迷宫或者幻境之中游历的时候，360 度全方位的场景之中便可运用到一些角落来暗示主人公表面之下的思想流动，甚至阴暗面。比方在善恶选择类的游戏当中，在营救一些救灾物资的时候，你也可以通过立体环境之中某个隐蔽的角落将物资隐藏起来。更为极端的例子是，当你在营救一名少女之时，某些浮现在立体影像角落之中的“恶魔思想泡泡”，会引诱你将少女占为己有。如果是传统的游戏，那么你必须通过选项或者对主人公行为的直接控制来做出选择。而在全息成像的立体世界中，完全可以通过这种更为隐蔽的方式来表现人物性格之中的矛盾点和对立点，同时又使游戏进程不会受到阻碍和干扰。当然除了人物性格之外，随着游戏科技的发展，交互的方式得到越来越多的变化和丰富，我们在游戏之中获得的乐趣也会成倍增加，只是这些不在本文的讨论范围了。



结语

人们曾经说，二十世纪之后再无新的小说，因为一切可以写的故事情节和人物都已被写尽。同样，无论电影的拍摄手法和表现力得到多少进化和发展，我们都已经很难在这些被动体验的样式之中挖掘出更多更为新颖的互动体验，因为他们天生就使我们成为一个接受者，而非创造者。

而游戏，却会随着自己的发展，给我们展现出更多的虚拟世界，更丰富的人物内心表现。这篇小文，只是对于游戏人物性格创造的某些原则和某些展望做了一些杂谈。我们在今后的游戏体验中，如果能关注一下人物性格表现所带来的更多冲击，也一定能给我们的游戏生活找到更多的乐趣和满足。

游戏评台 GAMER CRITICISM

正逢《游戏人》10周年纪念，《游戏评台》栏目也迎来了上半年的豪华阵容，上半年的游戏中留给我印象最深的绝对是《马克思佩恩3》，到现在都依然记着通过NYMHC模式后的喜悦。不喜欢打枪游戏的玩家也不用担心，本次双月评中还有不少RPG和动作类游戏，总有一款适合你。在不知道该玩什么的情况下，不妨看看双月评来选择自己的想玩的。眼下马上结束了游戏荒，9月开始的游戏大潮即将来袭，届时别忘了下期《游戏人》中《游戏评台》栏目的精彩点评哦，保证精彩。

顶级游戏的缺陷

巫师2 王国刺客 加强版

The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition

机种 X360　厂商 NBGI　类型 角色扮演　发售日 2012年4月17日



说来惭愧，笔者真正投入接触的美式RPG确实不多，以前都是玩日式为主，《巫师2》之前玩的那款美式RPG应该是《神鬼寓言2》。去年年末到今年年初算是美式RPG井喷的一年，《上古卷轴Ⅴ》、《大地王国》、《质量效应3》这几款游戏虽然我没有投入大量时间去玩，不过总算对于如今欧美RPG最近的"来龙去脉"有了个大概的了解。而真正让我欲罢不能，花了40多小时全成就的，还是这款《巫师2》。

早在之前，这款游戏给我的印象就是"波兰送给奥巴马的礼物"和"很黄很暴力"。由于没有玩过前作，对这款游戏的关注度只能说是一般，这恐怕和大多数玩家的情况是一样的。不过真正投入大量精力后，才发现这款游戏远远超出想象的厚道，游戏特有的深度剧情，证明本作之所以被称为"成人游戏"不是因为血腥暴力和几个露点镜头。不过游戏在国内家用机玩家中的影响力并没有到达应有的高度，即便它解决了最重要的语言问题，但不可否认的是，这款游戏还存在着或多或少的瑕疵。

难度不合理？

游戏在难度方面确实存在不小的问题，国外不少玩家在游戏发售后都抱怨游戏前期的超高难度。不过可能是我使用猥琐打法的原因，玩的时候并没有发现有多难，即便我上来不升级，直接打最高难度，边跑边打还是能过的。其实游戏主张的是各个迂回击破，主角白狼虽然是名声显赫的"怪物猎人"，实际上只有与敌人单挑的本事，遇到多名敌人即便是人类的卫兵也很难有招架之力，合理利用各种法印、沫各种油、吃各种药以及走位才能大大降低游戏的难度，到了后期合理分配升级点数，利用"质变"技能即便是最高难度也会非常轻松。不过这些都是需要玩家费脑子去想办法研究的，怎么沫油、怎么磨刀、怎么分配点数都有其中的研究价值，这也是本作区分于动作游戏的地方，这毕竟是一款RPG，智斗总是大于勇斗。

剧情上的衔接

本作剧情深奥无可厚非，不过这可不是一款没玩过前作也不会影响玩家理解剧情的游戏，《巫师2》中与1代剧情上的衔接比比皆是，本身游戏的剧情就比较晦涩，这让一上来玩的玩家更容易摸不着头脑，即便游戏中交代了不少前作的剧情，但依然让人容易头起雾水。前作为PC独占游戏，对于主机玩家来说大都是直接上手玩这款2代新作品（包括笔者），没玩过前作自然在代入感上会差不少，这恐怕是大多数玩家放弃本作的原因之一。再加上本作距离PC版发售已经隔了不少时间，即便加了新内容，扣上"加强版"的名字，还是让一些玩家选择了放弃这次体验。

自由度有点低

自由度方面一直是美式RPG的强项，不过《巫师2》显得有点背道而驰，游戏的舞台本来就没有想象中开放，结果还被分为了三个大章节，这些章节并不互通。尤其是最后一章的城市，进入后再也无法回到前面的场景中，玩家每进入下一章前，一定要先将前一章的任务完成，这在自由度方面实在令人失望。虽不是一本道，但却总感觉有个枷锁在束缚你，这种感觉挺恶心的。而只有两条路线同一个结局，将游戏通关后既没有2周目也没有自由活动的设定也着实令人大跌眼镜，这也许和游戏后期略显赶工分不开关系。

演出度还不够

如今主流大作都有不亚于好莱坞大片式的情节表现，虽然对一款RPG来说略显严厉，不过《巫师2》在这方面的表现上还是有些不够。游戏中情节交代略显不自然，人物的动作远没有达到应有的戏剧张力，这与游戏发售前的那段震撼十足的CG差距实在太大，而游戏从头到尾一共就只有两段CG动画，一个开头，一个结尾，而结尾的那个也颇有凑数之嫌。至于一代的剧情交代则直接使用播片图片的形式，趣味有余气势不足。游戏从头到尾给我留下深刻印象的，开头那段CG算一个，水中洗澡算一个，其他的很难想起来了，这有点对不起游戏两张盘的容量。

虽说有诸多问题，但本作总归是功大于过的典范，从2代的结局来看，游戏的故事明显还会继续下去，不过在《巫师3》推出之前，不妨考虑先把1代移植到家用机上，到时来个"巫师合集"，而三代制作中需要解决的问题也很多，大家可能需要等一段时间了。波兰在我印象中并不是一个顶级的游戏制造国家，但他们想要制造顶级游戏的野心和实力是看得到的，这点与我们国家的理念存在天壤之别，是值得我们学习的。当然，要成为一款真正的一流大作就一定要解决上述这些问题，即便媒体给予的评价再高，也不代表本作是完美无缺的，说不定身在美国的奥巴马也在抱怨同样的问题呢（笑）。

成人度 　点评人 华尔兹

后悔时刻：想着将游戏全成就，其中有个满级成就必须做过足够的支线任务才行，结果因为懒，着急通关，到了结尾还是没满级，难道意味着要重打一遍？正在我欲哭无泪之时，发现了之前留着的存档，读取后跑到"雾"中发现了刷级大法，通关时终于拿到了这最后的一个成就。真是"山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村"啊。



白金的全新尝试

极度混乱

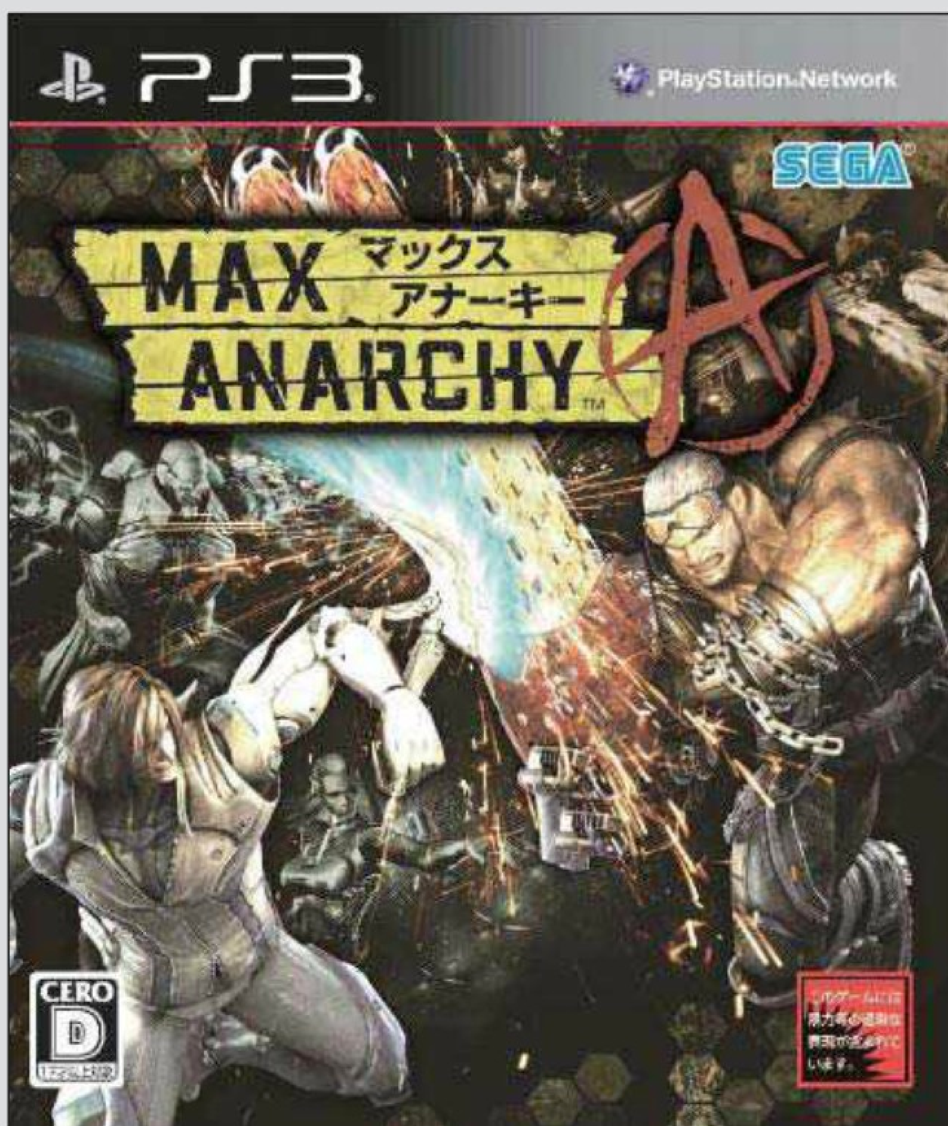
Max Anarchy

机种 PS3/X360 厂商 SEGA 类型 动作 发售日 2012年7月5日

《极度混乱》是一款原创的动作乱斗游戏，它将硬派的动作游戏方式以及对抗性的格斗游戏理念近乎完美地结合在一起，虽然本作对于白金工作室来说是在一个全新领域的挑战，但其完成度之高可以称得上是惊艳。

先来说说本作那略为“遗憾”的画面，“白金出品的游戏画面一定不白金”似乎快成了一种惯例，本作依然如此。游戏画面的分辨率不足，再加上粗糙的场景贴图，小小的锯齿可以说是随处可见的，部分渲染模式感觉是动态模糊的效果，大致一看还算清楚，仔细一看细节就显得粗糙了，这也许是为了保证游戏的流畅度而放弃了高画质的妥协之举吧，值得庆幸的是华丽依旧的爽快动作表演以及那异常巨大的游戏场景设计在很大程度上弥补了这个缺陷。

在动作游戏中物理音效是决定打击感的重要元素之一，白金不曾让我们失望过，本作自然也不在话下，挥舞各类KW武器时所伴随而来的特效音以及击中对手时所产生的各种材质碰撞的效果音绝对能给玩家以最高的享受，让玩家进一步地代入到游戏之中。相对于音效而言，个性分明的背景音乐也算是游戏的一大特点，本作的BGM偏向嘻哈的RAP风格，而根据角色的不同，BGM的整体风格也会相应地有所改变，这也是本作的一大特色。



作为一款硬派ACT，本作的打击感做得非常到位，爽快的感觉和超棒的手感都让人热血沸腾，多种攻击组合让原本的割草游戏变得异常华丽，游戏的节奏比较快，打击感回馈准确且力度十足，拿起远程武器后基本与一般的FPS游戏一样，非常有临场感，当玩家拳头麻木的时候换上枪械会体验到游戏的另一种爽快感。



除了画面外，单机部分可以说是游戏中的另一个瑕疵。单机那薄弱的内容无法吸引玩家更多的眼球，而且二周目价值几乎没有，除了重复挑战不同难度下的相同任务以外就实在不知道要去做什么，如果每个角色都有独特的故事模式，相信会令单机部分增色不少，但这也意味着制作组需要花费更多的时间，甚至是设计出更多的角色来填补剧情中的空白部分。

《极度混乱》中网络对战是游戏的精髓所在，多种对抗模式也增添了线上游戏的乐趣，比如单挑战，抢旗战，团队战，生存战等等，如果你想靠个人的技术在多达16人参战的游戏中获得胜利还是非常具有挑战性的，除了正常的战斗以外，场景中还不时地加入一些不安定因素，比如空投下道具给玩家、场景被毒气包围、被导弹攻击、有飞机坠毁、卡车冲进场地内等等，令人确实地感受到“混乱”的含义。

本作目前只发售了日版，总的来说游戏还是十分不错的，每个角色都有属于自己的战斗风格，角色能力的数值也都不尽相同，有的注重力量，有的注重速度，不过白金将其定义为“动作”而不是“格斗”，是不是在为调整平衡性时的偷工减料作掩护呢（笑）。

爽快度 ♥♥♥♥ 点评人 狼来了

爽快/郁闷时刻：用贝姐“（弱弱→强→对空攻击→空中弱）×N”的无限循环连将对手干掉后颇有成就感，但反过来被对手以类似的无限连屈死则令人欲哭无泪。虽然本作的定位是动作游戏，但不需要太多的操作技巧便能使出的无限连还是在一定程度上破坏了游戏的平衡性。

略有瑕疵的进化之作

口袋妖怪黑·白2

- 2· 2

机种 NDS 厂商 Nintendo 类型 角色扮演 发售日 2012年6月23日



说起上半年发售的RPG大作，相信没有几名玩家能够忽视NDS上最后一个超大作《口袋妖怪 黑·白2》，即使你没玩过原作游戏也会因为网络上铺天盖地的讨论、热播了数十年的动画而对其有一定的了解。而《黑·白2》的素质也确实对得起“口袋妖怪”这个名号，丰富的隐藏要素和新要素的引入让人爱不释手，游戏时间轻松超过数百小时。

更加考究的流程

相信玩过前作的玩家都会对突然飙升的难度印象深刻，导致这现象的原因有二：其一是游戏中的训练师AI均得到不同程度的提高，更加讲究招式和特性的配合；其二是增加了“等级限制”，在游戏中玩家如果使用精灵的等级高于对手，得到的经验值会相应减少，该要素的引入使练级变得非常困难，如果不是耗费大量时间去特意练级，在正常流程中很难出现等级强压对手的情况。而本作针对这两点做出了进一步强化，玩家不能再像以前那样靠一只精灵打到底，而是要尽量做到让自己的队伍能应付绝大部分的属性，这样才不会在战斗中被敌人打得毫无还手之力。

在难度增加，让玩家能更好地享受对战乐趣外，本作还新增了“口袋电影院”“加盟大道”等全新内容，并把在《黑·白》里大受好评的高端连接任务增加单机模式，这几个要素使玩家在漫长的收集和对战之旅中能有其他事情适当消遣一番，而从玩家的反响来看这些要素完全可以在新作中再度强化，从而进一步增加游戏的乐趣。



▲口袋电影院是本作中新增的要素之一，玩家可以在这里拍出各式各样的电影，这些电影不仅考验玩家对精灵的熟悉程度，对日文水平也有一定要求。

愈加浓烈的商业气息

“收集、育成、交换、对战”一直是构成《口袋妖怪》的四大要素，相信有不少铁杆玩家都以收集全部精灵为自己的游戏最终目标吧？不过随着游戏的进化，游戏中的“收集”却变成是一个几乎无法完成的任务——从《红·绿》的100多只到现在的600多只，极其全部精灵愈发困难。而收集的方法也“复杂化”，从普通的看电影、参加活动增加到购买其他软件等种类繁多的方式，商业气息愈发强烈。即使是身处日本的玩家，也很难做到一场不漏得看完全部电影，更别提每作都要花费数小时将前作辛苦培育的精灵传送到新作中了。

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 洛克

无语时刻：在研究高端连接任务中的敲钟任务时，洛克发现连续鸣钟没有效果，必须重新爬一次塔才行。于是这几分钟洛克就在不断地上楼下楼上楼下楼……

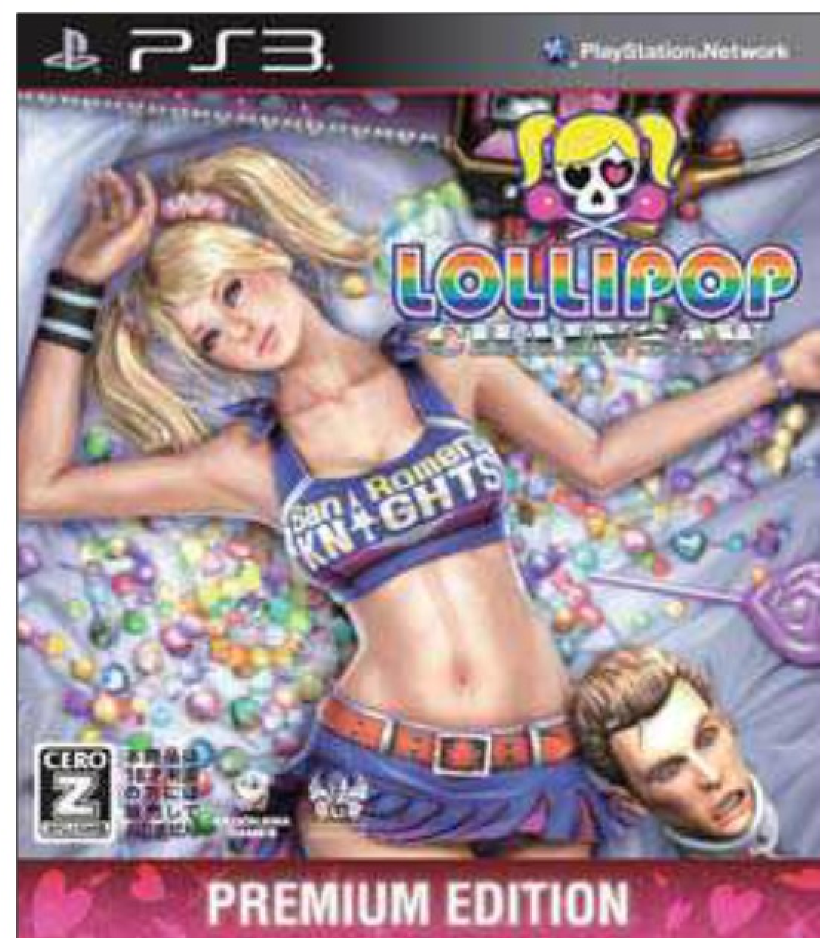
用链锯撕裂出的青春喜剧

链锯甜心

LOLLIPOP CHAINSAW

机种 PS3/X360 厂商 角川 GAMES 类型 动作 发售日 2012年6月14日

1968年,电影人乔治·A·罗梅罗以11万4千美金的低成本制作了一部丧尸题材的黑白恐怖电影《活死人之夜》,讲述五位无辜百姓被困一座为丧尸包围的农庄中努力求生的过程。本片诞生于越南战争期间,拍摄初衷只是作为B级爆米花片为美国民众紧绷的神经注入一份松弛剂,谁想到十多年后重新在电影院上映时居然取得了全美约1200万美金的票房收入,三十年后又被美国国会图书馆以"具历史、文化意义或充满美学的重要性"之理由,将本片和其他电影一同列入美国国家电影名册。尽管《活死人之夜》并不是历史上第一部丧尸题材的电影,但它却为丧尸文化的流行和发展奠定了深厚的根基,在这之后,丧尸便开始在各种恐怖奇幻小说、电影、动漫及游戏中登场。毫不夸张地说,正是罗梅罗制造了丧尸文化这种病毒,并令它开始在文化娱乐界流传开来的。



之所以先说了这么一段看似毫无关系的文字,是因为须田刚一在策划《链锯甜心》时是多少带有向乔治·A·罗梅罗致敬的成分的,最明显的暗示是游戏中登场的高校名叫"圣·罗梅罗高中",只是对于非丧尸电影迷们而言,这点暗示仍不足以将其与史上最伟大的丧尸电影导演联系到一起罢了。在电玩界,丧尸也早已是用烂了的题材。有着《生化危机》与《丧尸围城》两大招牌系列在前,如何才能制作出不雷同而又喜闻乐见的丧尸游戏是留给所有还打算蹚这滩浑水的游戏制作人们的难题。



抛开《链锯甜心》在游戏体验上的种种不足,至少在剧情方面确实做出了新意。提到丧尸,惯性思维联想到的就是各种腐烂狰狞、令人心惊肉跳的面孔,但假如将这种恐怖氛围来个180度大转变、变成搞笑剧的话,是不是叫人很难想象呢?酷爱西方嬉皮文化的须田刚一将自己对西式喜剧的理解完全融入了这款游戏之中,美漫式的表现手法、无厘头的剧情展开、甚至于丧尸的性格,均会让玩家忍不住捧腹大笑,恐怖感彻底烟消云散。

但无论剧情是如何的搞笑无厘头,在本质上《链锯甜心》仍是一款相当硬派的动作游戏。它无法像"《鬼泣》系列"或是《猎天使魔女》那样打出眼花缭乱的华丽连击,对按键节奏的苛刻要求也相当考验玩家的操作水平,虽然披着"美少女KIRAKIRA地杀丧尸"的浮夸外皮,但别忘了制作人可是动作游戏界的大大——须田刚一,至少游戏在一周目时所呈现出的动作体验是足以征服大多数玩家们的。只是,在开始二周目时,隐藏在游戏中的很多问题也就随之浮现出来,首当其冲的就是缺乏挑战性。当玩家获得某几个技能之后,基本就可以靠着这几个技能制霸困难模式,游戏难度也随之大幅降低。另外,本作的几大BOSS设计得远不如杂兵有新意,不少BOSS战都存在战斗循环拖沓的问题,第三场BOSS战甚至变成了射击战,全然没有动作游戏BOSS战所应具备的节奏感与气势,不免令玩家感到索然无味。本作的奖杯也缺乏挑战性,只要掌握了基本打法,十几小时就可将白金收获囊中,这在ACT界也是鲜有的情况。如果须田刚一能在游戏中多增设一些挑战的关卡,相信游戏的寿命也会延长不少吧。

> 爽快度 ♥♥♥♥ 点评人 八重樱
>
> **无奈时刻:**本作设有双结局,关乎结局的惟一决定条件就是是否将全部遇难同学救出,第一遍没有打出GOOD END的我只能看着这个扭曲无比的BAD END独自神伤了……

黄金乐园大冒险

新超级马里奥兄弟 2

New スーパーマリオブラザーズ 2

机种 3DS 厂商 Nintendo 类型 平台动作 发售日 2012年7月28日

2012年是3DS大作爆发的一年,自从去年的《超级马里奥3D乐园》之后几乎每个月都有一两部无论销量还是口碑都有保证的大作推出。时间相隔不到一年,《3D乐园》刚好从销量榜上消失之际,"《马里奥》系列"又推出了新作,可见任天堂无论对新机器还是系列都相当重视。与《3D乐园》不同,《新超级马里奥兄弟2》是更为传统的2D横版平台动作游戏。

本作金闪闪的封面就告诉我们,水管大叔这次的冒险不是为了救公主,而是为了挖钱的。因此本作主要的变化也是在取得金币的手段上,比如新变身黄金马里奥就是其一,马里奥只要获得了黄金花朵之后就能变身,更类似于巨大化或者金狸猫等特殊变身,这个状态下拿到其他的变身道具会飞入道具格,而且只能维持到关卡终点,不同的是受到伤害会解除。黄金马里奥跟火焰马里奥差不多,只是全身变成金色,但是扔出的火球大了一圈,而且会爆发冲击波,命中的无论是敌人还是砖块都会变成金币。

黄金圈也是本作新增要素之一,取得了之后场景中所有敌人都会在一定时间内变成金色,只要消灭他们就能获得金币奖励,同时它们的行动也会生出很多很多金币。比如最常见的乌龟,将他们踩成龟壳然后踢出去后,龟壳滑过的处都会留下满地金币。而原本投掷锤子的敌人,它们投掷的东西也会变成闪亮亮的金币,而鬼魂、炮弹之类的敌人飞过的地方都会留下大量金币。除此之外,《3D乐园》中的金箱子头盔本作也会出现,获得金币的方式可谓应有尽有。





笔者全关卡通过连全大金币收集之后,生命数已经超过500了,获得总金币数已经超过9万。或者有人问收集这么多金币有什么用?本作有一个终极隐藏要素,就是当你收集到100万金币的时候能开启黄金马里奥像,虽然具体是怎样的目前不得而知,但收集100万枚金币恐怕已经令人望而却步了吧。或许以后任天堂的主机会加入成就奖杯之类的系统,如果还出现什么踩100万只乌龟撞100块砖头之类的,那就真反人类了。至于现在,只希望任天堂你别告诉我收完这100万个金币后,开启的还是一个辅助收金币的隐藏要素……

金币多带来的好处是生命数充足,但是游戏的难度可不会因此而降低。本作跟之前的作品一样,系统简单,容易上手,死5次之后能获得无敌的黄金狸猫变身,想要通关也非常轻松。但是如果要收集全部星星金币,或者挑战隐藏关卡,难度就会提升不止一个档次。虽然本作不像《3D乐园》那样通关后有8个隐藏世界那么多,但隐藏世界的入口都要在关卡中寻找,而且某些位置还特别隐秘,因此本作无论难度还是隐藏要素都不逊色于《3D乐园》,既能满足喜欢轻松简单的玩家,也能满足想要挑战极限的达人。

> 耐玩度 ♥♥♥♥ 点评人 宇宙人
>
> **悲剧时刻:**金币RUSH是本作新增的模式,这个模式中会随机选择3关让玩家连续挑战,玩家要尽可能搜集金币而且时间只有100秒。因为时间非常吃紧,对控制时间有很大要求,笔者某次挑战眼看着已经超过了最高分数上百个金币,但正要拉下旗杆的一瞬间右上角的秒针跳到了三个0,然后只能眼睁睁地看着前三关的努力白费了……

英雄，从堕落到迟暮

马克斯·佩恩 3

Max Payne 3

机种 PS3/X360 厂商 Rockstar Games 类型 动作射击 发售日 2012年5月15日

沙箱王者演绎线性游戏



自R星从《马克斯佩恩》系列"原制作组Remedy手上接过本作后，关于本作的传闻虽然一直不绝于耳，但是由于官方极少公开资料，游戏本身也历经了多次跳票，使玩家不得不怀疑本作是否早已胎死腹中。而提起Rockstar Games，众多玩家的第一印象肯定是"《GTA》系列"，这个同类游戏无人能出其右的神作奠定了R星沙箱王者的地位，但当沙箱王者遭遇线性游戏，不得不让人怀疑其究竟功力几何？但当游戏到手时，一切的忧虑烟消云散，虽然它有缺点，但仍是一等一的好游戏。

相信无论是新老玩家在初玩时都会觉得游戏的动作十分"硬"，无论是移动、飞扑起身还是进入/离开掩体都有不同程度的硬直，完全没有了系列前两作那种当"发哥"的感觉，因此游戏给人的第一印象就是动作没有做好，但当适应了操作系统后才发现这是制作组有意为之，各种硬直的存在是为了突出游戏的真实性，而这样的设定也使得玩家必须考虑发动标志性动作——子弹时间的时机，游戏节奏也因为这样的设定而产生了巨大的变化。即便如此，在熟悉了游戏的操作后，实际操控时却不会因为这样的动作硬直而带来不便，这种硬直完全不会对玩家行云流水般的操作产生丝毫影响，可见制作组的功力。

本作的单机部分十分厚道，一周目起码需要花费10小时以上方可通关，关卡设计与剧情的联系非常紧密，甚至是一章内都有数次剧情的过场，形成了剧情推进一步，游戏推进一步的节奏，而且剧情的进展不瘟不火，不到最后玩家是无法了解整个事件背后的真相的，这样也使得玩家自始至终保持着好奇，数次闪回的关卡也起到了承前启后的作用，因此整个单机部分的节奏拿捏的恰到好处，毫无拖沓之嫌。

而作为游戏性无限延伸的联机部分，多人模式的优秀程度出乎了我的意料，与R星自家的《GTA4》、《荒野大救赎》相比，多人模式更注重的是像《COD》那种互相对抗的游戏模式，多人模式的玩法除常见的死斗、团队死斗外，还有玩法新颖的帮派战争以及杀死佩恩等模式，而且在多人模式中同样也存在标志的子弹时间，使得游戏的多人模式独树一帜。除了有众多性能各





异的枪械外，还装配各种主动技能以及被动技能，选择不同的技能组合能衍生出巨大的风格差异，而且各种技能互有牵制，平衡性十分优秀。另外，官方除了发布各种平衡性补丁外，还公布了多个DLC的内容，而且还经常举办各种官方活动，为游戏保持了很好的热度，说这款游戏是能玩上一年的好游戏也绝不为过。

九年沧桑，硬汉归来

本作的剧情正如本作的名字Payne（佩恩）一样，游戏的主角的人生充满了各种的Pain（痛苦），系列的前两作中他经历了失去妻女、痛失爱人、好友背叛等一系列生命中难以承受的痛，九年间他一直沉溺于烈酒与止痛药，试图逃离生活带给他的痛楚，帕索斯的出现不仅没有将他带离痛苦的旋涡，反而重新将他卷入了新的背叛连锁当中，复仇、杀戮、死亡……这些无一不是佩恩生命中的关键字，如果说游戏的初代主题是复仇，二代的主题是迷失，那么三代的主题必然是救赎，也许正如佩恩在游戏中游戏中的一句经典对白一样"世界上有两种人，一种花费他们毕生的精力去构筑美好的将来，而另一种则拼命想重建他们的过去，而我被困在了两者之间，身处无尽的黑暗。"

就剧情表现来说，本作无论是剧情内涵还是剧情表现都中规中矩，过场动画中还不断会出现闪影来模拟佩恩在酒精与药物影响下的生理反应，十分具有特色，但即便如此，剧情还是存在一个很大的问题，那就是断层。先从剧情内容上讲，本作的故事与前两作几乎没有任何联系，你只要知道马叔有一段不怎么愉快的过去就能读懂本作的剧情，除了在一些收集要素中会稍微呼应先前作品外，你几乎无法在游戏中找到与先前作品的蛛丝马迹。再从表现风格来说，初代和二代都是在黑夜、暴风雪场景中进行，而三代一下子搬到了巴西圣保罗的烈日之下，当年的黑暗英雄也摇身一变成为一个谁惹杀谁的光头铁血战士，虽然剧情讲述的都是一个黑暗的故事，虽然都是一个好游戏，但这样的断层使得游戏的风格与之前已经相去甚远。



美玉有瑕

游戏虽好，但实际上也存在着种种的不合理，首先从关于跳过剧情的问题说，游戏的剧情是不能跳过的，这个问题在一周目体验的时候没有任何问题，但如果像奖杯迷/成就犯那种反复挑战高难度乃至是NEW YORK A MINUTE模式的玩家就要受罪了，说实话游戏的操作部分并不是十分长，但剧情部分却占了极大的比重，试想一个想打全所有成就/奖杯的玩家，至少需要看5遍的剧情，你觉得那是有趣吗？还有的就是在发动金枪不倒时，根据玩家所处环境的不同，人物会有可能出现"双手自缚"的情况，也就是说无论怎么扭都不能将枪口调整到敌人身上，平常时候还好，倘若在挑战一命通关模式时出现这样的意外，别说有多郁闷了！

激烈度 ❤❤❤❤❤ 点评人 珈蓝

绝望时刻： 在游戏的后期，那些穿着防弹衣，头戴防弹头盔的敌人，如果是朝其躯干开枪，就算你打上十枪他可能还是面不改色，俨然就是一个铁甲威龙翻版……

再临和风恐怖游戏的巅峰

零 真红之蝶

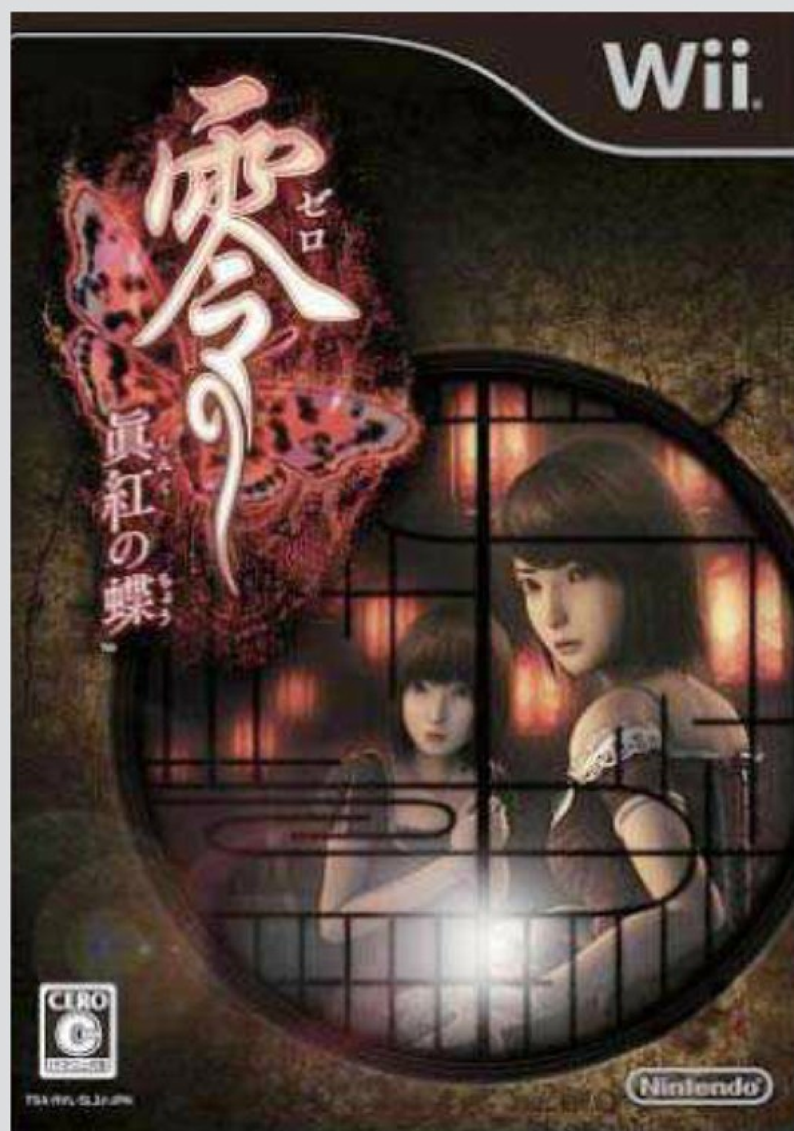
零～真红の蝶～

机种 Wii　厂商 Nintendo　类型 动作冒险　发售日 2012年6月28日

8年前的暑假，我从一位基友的手中接过了她赠送的二手PS2，抱回家后第一件事就是翻出买了很久的《零 红蝶》五元D版盘，吹掉上面的落灰，颤颤抖抖地放入光驱中，由此便开始了一段毕生难忘的恐怖之旅。整整两个月时间，我迷失在皆神村中找不到离去的路；我操纵着澪一次又一次地拯救姐姐茧，也一次又一次地目睹她们踏上最后的悲途；我无数次在天野月子的《蝶》响起时放下手柄擦拭眼角的泪水；也曾尝试着用最低等级的07胶片打通最高难度；甚至有一段时间，每天晚上做梦时，我都会梦见自己徘徊在皆神村中，周围没有怨灵攻击我，我只是茫然失措地走着，或者，那一刻，我也化为了皆神村的一个灵体吧……

和风恐怖游戏在整个游戏界都是相当另类的存在，这或许是因为相比起欧美那种爆米花式的直观视觉冲击，日式恐怖更偏近于由心而生的战栗。比如走过一条狭长的走廊，突然身后传来声响，回头看去却只看到柜子上的一件摆设掉在地上而已。虽然这个过程中并没有任何恐怖的事物出现，但大多数人此时就会开始脑补：为何摆设会在没有风吹动的情况下掉落？是不是有人碰过它？会不会在下一个转角处就突然蹦出来一个鬼怪？最终被这种由心而生的恐怖感夺取身体的控制权，既不敢继续前行也不敢贸然后退。但要将这种含蓄的恐怖通过游戏的形式展现给玩家，却并非是件易事。从和风恐怖游戏诞生至今，真正能称得上是名利双收的也只有《零》这个系列而已。而将“《零》系列”推向和风恐怖游戏巅峰的，正是9年前发售的《零 红蝶》。

我相信有很多玩家都是从《红蝶》才开始真正接触这个系列，并进而发展成死忠的。因此当听说《红蝶》将要重制到Wii平台时，都是惊喜中夹杂着些许不安。惊喜自然是因为神作再临，而不安则是因为《零》的制作组自从被任天堂“包养”之后就一直没有太大建树，年初发售的3DS《心灵相机》虽然创意不错，但实际游戏手感颇让人有微词，这次重制《红蝶》，究竟会不会变成一次单纯的圈钱行为呢？



可喜的是，当我进入游戏后就感觉到制作组的诚意扑面而来。首先是视角的改变，采用了和《月蚀假面》相同的TPS视点，并增加了在《月蚀假面》中备受好评的“鬼手”设定，无论是拾取地面上的道具、亦或是拉开抽屉柜子等等，越肩视角所带来的恐怖感都足以让玩家脊背发凉。本作还大幅强化了与场景的互动，旧版中经常会看到放在房间中的和服衣架，新版中则可以控制澪去掀开和服一探后面的究竟。可能掀开后什么都没有，也可能会出现灵体，大幅增加了探索的乐趣。战斗系统也更改为《月蚀假面》那种蓄力设定，因此旧版击杀怨灵的方法就不再适用，即便是老玩家，想要重新找回战斗的节奏仍需要大量的磨练时间。但射影机镜头的调整很明显是服务老玩家的，提示怨灵血槽、FF时机的镜头变成了一开始就已自带，无需耗到游戏后期再入手。新增的几枚镜头更为合理，在战斗中的帮助也更大。拍摄地缚灵和浮游灵的方面，不少灵体所在的位置、出现方式都进行了调整，但针对一些出现角度刁钻的灵体，系统会自动提示按键拍摄，此时无论你是面对灵体还是背向灵体，只要按下B键就能轻松抓拍到它们，拍照的难度降低了不少。

总而言之，本作是近几年最值得一玩的恐怖游戏。即便你是《红蝶》老玩家，本作也能让你体验到很多全新的改革，这些巨大的变革让《真红之蝶》成为了一款超越《红蝶》的佳作。

恐怖度 ♥♥♥♥♥　点评人 八重樱

惊悚时刻：重制之后的《真红之蝶》不但双子姐妹变得更为成熟性感，就连怨灵的脸也相当清晰。因此每次在与怨灵交战时，看着他们那一张张惊悚的大脸浮现在镜头前，我真有种想摔下手柄逃走的冲动。

驾驶大杀器威慑全场

星际战鹰

Starhawk

机种 PS3　厂商 SCE　类型 动作射击　发售日 2012年5月8日

多人模式毫无疑问是本作最优秀的部分。

当玩家第一次进入本作的线上对战房间时，可能会觉得有点不知所措，总部里全是功能各异的房子，而队友们都不知道在地图的哪个角落，好不容易从重生仓出来一个队友，却发现他骑上一辆摩托就飞奔而去了，留下玩家独自一人在总部发愣。造成这种状况的原因有两个，一个是多人模式的地图很大，另一个则是战略要素在线上模式中占有很重要的地位。一般来说，一个打枪游戏在重生时都离队友比较近，而本作中的总部在战场的“后方”，有时候只有到“前线”去才能看到激烈的交火。由于地图大，交通工具也多，摩托车、冲锋车、坦克、飞鹰任君挑选，所以战场的节奏整体非常快，这么一来总部没人的情况也就好理解了。如前文所说本作并不是单纯的打枪游戏，战略要素相当重要，每场战斗刚开始时玩家们都要自行修建



总部的各种设施，如何在有限的建筑上限中把各个设施的名额利用好也是很有讲究的。

说到游戏中的各类载具，其中最受玩家瞩目非坦克和飞鹰莫属，两种载具使用好了都具有相当的威慑力和攻击力，能成为杀敌利器以及主宰战场局势的关键。不过，对于驾驶这方面，似乎并不是每个玩家都会擅长的，因此才有了步兵流、狙击流、拆屋流等多种打法，每位玩家都能在战场上找到属于自己的一席之地。

与出色的多人模式相比，单机模式要逊色很多，主要表现在任务进行方式的单调重复上。基本绝大部分任务的目标都是为了在一段时间内守住某个设施或区域，属于标准的塔防战，主角每到一处都是为了抵御数批敌人的攻击，剧情的发展也略显俗套，不过这并不等于单机模式就没有存在的必要。把单机模式通关，感觉制作小组很用心地把多人模式的教学分成一个个的小部分，融入到了单机模式的流程中去，让玩家在不知不觉中就熟悉了许多相对复杂的操作，并且分阶段地将它们逐一运用熟练，每种设施的功能会再一次又一次的塔防中慢慢了解，就连绝大多数武器都有锻炼的机会，直到单机模式的流程全部打完，玩家才可说是了解了游戏中的所有基本操作与知识。

另外，本作还有协作模式，最多可支持四名玩家合作战斗，而战斗进行的方式依旧是塔防，每个地图上登场敌人的批数都是六批，但每批敌人的具体类型完全随机，玩家需要根据具体情况来布阵。最后值得一提的是，本作的配乐十分优秀，不过由于剧情的不出彩，这一点在打单机模式中有可能会被忽略掉，但在多人模式中反而能有明显的感觉。

爽快度 ♥♥♥♥♥　点评人 铃

感叹时刻：在主菜单点开“多人游戏”，一整页信号满满的游戏房间出现在我的面前，绝大部分房间都有三格以上的信号（四格为满），网战打起来也是各种流畅，什么时候每个游戏多人模式的网络状况都能像本作一样优秀就好了！



优秀的动作游戏与蹩脚 RPG 的完美结合

龙之信条

Dragon's Dogma

机种 PS3/X360 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2012年5月22日

如果要形容我在玩《龙之信条》时的表情，那应该是嘴上在笑，眉头却皱成一团，说笑不是笑，说哭不是哭。对，《龙之信条》就是这么矛盾的一款游戏，它好的地方足以让人禁不住鼓掌，而糟糕的地方也能够令人想吐，使得我很难对于这款作品有一个较为统一的印象。但无论如何，《龙之信条》仍然是 Capcom 今年内推出的游戏作品中的佳作，良好的销量和火速宣布推出续作的举动也足以说明玩家和 Capcom 对于游戏的表现有多满意。到底这款作品是好是坏？请让我慢慢道来。



尽管游戏类型上被分类为动作游戏，但《龙之信条》从本质上来说是个 ARPG，游戏能够自创角色外形，有着装备收集要素和等级概念，而且还有大量的主线和支线任务等待着玩家去完成。可是在这款游戏中，动作部分和角色扮演部分的制作水平差距有点大，而且互相之间的影响并没有产生太过正面的效果。最典型的情况就是装备和等级对于战斗时难度的影响，在纯粹的 RPG 中，因为角色的攻击判定往往都是带有跟踪性的，装备水平和等级水平很大程度上决定了角色能否挑战更强的敌人，而在纯粹的动作游戏中，一般不存在等级概念，装备则是按照关卡进度来获得，玩家想要更快更轻松地克敌制胜，一般需要的不是装备提升，而是自己个人技术的加强。当这两个概念在《龙之信条》中混合在一起时，却没有很好地擦出火花来，原本讲究打法的大型怪物在玩家装备和等级提升后便沦落成了杂兵，被玩家随便虐杀，原本动作部分的精髓也就荡然无存了。

除此之外，游戏里每个职业虽然有大量招式，却只能装备六招的设定也让人感到遗憾，明明可以用动作游戏的各种按键输入来解决的问题却偏偏要处理得如此蹩脚，实在令人疑惑这是否出自于贵为“动作天尊”的 Capcom 手笔。而角色扮演方面最大的败笔，自然还是那糟糕的传送系统，Capcom 设计了一个在一周目时基本无法使用，而且在能够使用后用起来也是各种不便的古怪机制，我对于这个机制的惟一评价是：哥宁愿找匹马骑着满地图跑，也不愿意满地图去定位水晶然后用贵得要死的传送石传来传去！可惜游戏没有座骑。

相比起来，游戏好的地方基本集中在了 Capcom 的老本行上，带着《MH》影子的大型怪物战斗非常有趣，需要针对弱点进攻的打法深得《MH》精髓，使用怪物素材来强化武器也让人觉得很亲切。游戏中共有九个职业，每个都有自己的特点，还有大量帅气的招式，研究招式之间的组合也是游戏的乐趣之一。最后，还是夸奖一下游戏的“伙伴”系统，这些同伴的还会在战斗中为玩家提供有用的建议，就连在欧美 RPG 当中，这一点也是不多见的。



就我个人结论来说，一个玩家对于《龙之信条》的感受好坏，和玩家本身的游戏口味有关，如果玩家更喜欢动作游戏和日系 RPG，这款作品的确是上佳之作，但如果玩家的口味更偏向美式角色扮演，那《龙之信条》恐怕会是一款令人失望的作品。

> 爽快度 ♥♥♥♥♥ 点评人 稀饭
>
> **崩溃时刻：**一周目时做分支，连续几个任务都要把 NPC 送到相同的地点，当时还没有钱不停用定位水晶和传送石快速移动，只好辛辛苦苦把 NPC 一个个带过去，结果，当终于把最后一个 NPC 快要带到任务地点时，一头狮鹫从天而降，等一番鏖战击败狮鹫后，却发现找不到 NPC，再打开任务栏一看，任务失败，看来 NPC 已经被狮鹫的攻击波及给击杀了……这天杀的无聊护送任务！

系列的全新演绎

女神异闻录 4 午夜竞技场

ペルソナ 4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

机种 PS3/X360 厂商 Atlus 类型 格斗 发售日 2012年7月26日

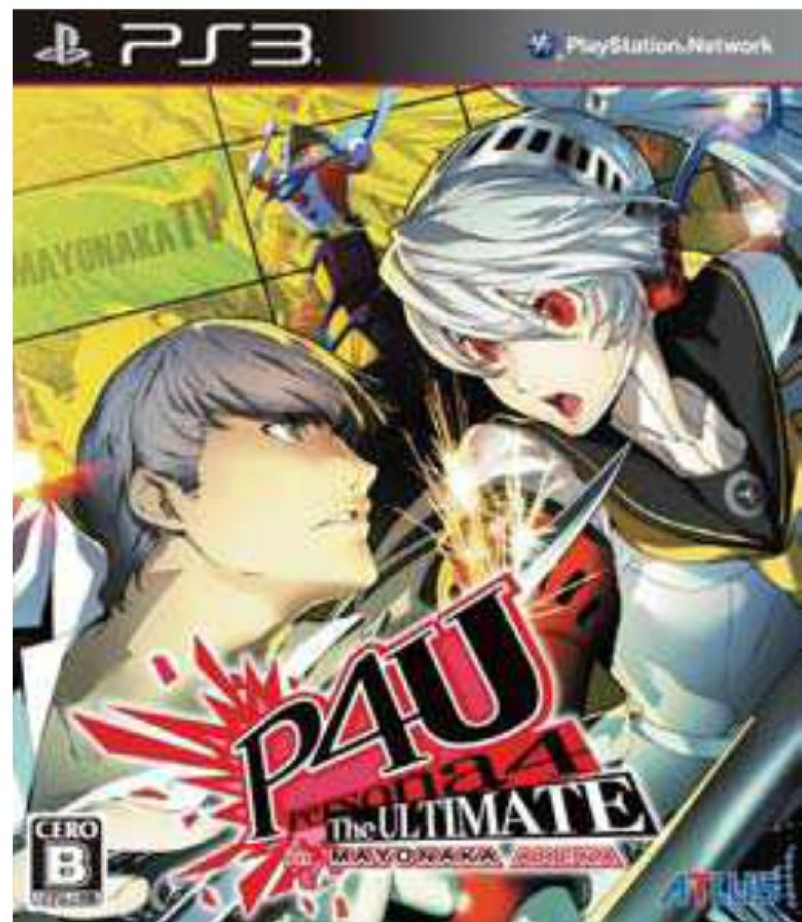
角色扮演类游戏的知名系列——《女神异闻录》，想必大家不会感到陌生，游戏的制作兼发行商 Atlus 与擅长制作格斗游戏的 Arc System Works 合作，于去年的冬季在街机平台上推出了《女神异闻录 4 午夜竞技场（下文简称 P4U）》，时隔半年，这款优秀的格斗大作终于登陆到家用平台上与各位玩家见面。

家用版与街机版最大的不同就是追加了“任务挑战模式”、“练习模式”、“分数挑战模式”、“网络对战模式”、“画廊模式”等特有的模式，其中最值得关注的就是“故事模式”。Atlus 将本作的剧情列入到正史的剧情线当中，故事发生在《女神异闻录 4》结局的 2 个月之后，除了玩家熟悉的《女神异闻录 4》角色外，还有《女神异闻录 3》的四位高人气角色登场。故事模式一开始只有四位角色供玩家选择，随着故事的推进玩家可以了解到本次事件的来龙去脉，并且藉由每个角色的剧情来解开事件的真相，每段故事都以该角色的第一人称视点来叙述，并且以电子小说的形式呈现给玩家，其中也会加入一些原作既有的特殊效果，像是召唤 Persona 时的特写等，玩过原作的玩家会感到非常亲切。过程中虽然主要以对战为主，但也穿插了一些分支选项，玩家可以从支线结局体会到另一番乐趣。随着玩家的选择会有不同的 CG 图片与特殊的结局，期间用到不少动画来表现剧情，动画以及单幅的构图都可以用“细致”来形容。

游戏中的绝大部分模式，其实都不是“原创”的，在 Arc System Works 以往的作品“《苍翼默示录》系列”中都能看到它们的身影，只不过本作在以往的基础上进行了调整，或者说是进化。说到这里就不得不提一下本作的网络对战模式，相比起本家的其他作品而言，本作的网络优化可以说做得非常到位。除了排名模式中可以查看搜索对象的信号，方便玩家选取速度良好的对手外，玩家对战模式中的整体游戏流畅度也比以往的作品提高了一个档次，同城 4 格信号不再是天方夜谭，就算是跨省进行对战，基本上也保持在 3 至 4 格信号范围。



作为一款原创作品，系统虽然比较复杂，但简易的出招指令、连点按键就能施展连段的设定显得对新手异常友好，将自动连段系统巧妙地融入到实战当中也是一大创举。此外平衡性调整令人非常满意，绝大部分角色在对局中都处于 5 比 5 的均势，只有少部分的配对会出现 6 比 4 的不利局面。与上述优点相对的、令人最为不满的便是线下对战模式中依旧没有“Rematch”的设定，这个“传统”从“《罪恶装备》系列”到“《苍翼默示录》系列”一直延续到现在的《P4U》。另外在选场景时光标不会默认停留在上一次的选项中，想选随机音乐和场地必须每次都通过手动来重新选择，这一点也为人诟病。在这里希望制作组能考虑一下玩家的感受，在以后的作品中加入 Rematch 的选项。



> 爽快度 ♥♥♥♥♥ 点评人 狼来了
>
> **心跳时刻：**狼使用的角色是游戏中体力上限最低的伊丽莎白，虽然她的连段威力大得足以两套带走对手，但被对手摸到的话基本也是两套被带走，这使得本人在对战中时刻都处于精神极度紧绷的状态，生怕稍有不慎就被对手干掉，尤其在双方体力都不多的时候，简直都能听到自己的心跳声（笑）。



机友记

我们身边的游戏人故事

入行一年，如果有人问我作为一个游戏编辑，一个媒体人的好处是在哪，我想最大的优势肯定是在表达上的便利。我们不止一次地在杂志上表达自己的观点，展现自己的游戏生活，而读者们也如饥似渴地需求着这方面的信息，哪怕有那么些时候，连我们都觉得自己的游戏生活有点乏善可陈，但当我们那微不足道的趣事作为文字登上杂志后，却仍然能够引起许多的共鸣与认同。这甚至会让我们有种错觉，以为这完全用游戏作为主题的生活，就是属于所有游戏人的生活方式。但不是每一个玩家都能够成为游戏编辑或其他游戏业内人士，或许是没有机会，或许是根本没有兴趣。游戏仍然是他们人生的一部分，但每天占据的时间比例并不会太高,其中有的人,甚至只能见缝插针地用零碎的空闲时间来进行游戏。每一个玩家身边，应该都不缺乏这样的朋友，或许你们自己，就是其中的一员，而这一次，我们要讲的，是他们的故事。

好机友，一辈子

文：狼来了



“杀！！闪～不怕你哦～耶！反贼死了！壮哉我大主公！我赢啦！”拉胖欢呼雀跃着，高兴的差点没把PS3的手柄扔出去，没错，的确是PS3手柄，但这不是在玩三国杀。身为桌游狂热爱好者的拉胖，在与幼驯染多摩君进行了《P4U》的百局大战后，终于获得了具有历史意义的第一次胜利。拉胖高兴的样子，仿佛是自己赢得的这一局，就赢了所有的对局一样。而多摩君被强迫“虐菜”无数次后，终于扑街在几乎要被掰断的摇杆旁口吐白沫，昏迷不醒。

拉胖是一个活泼开朗的胖子，喜欢音乐、喜欢跳舞、最擅长的是音乐和舞蹈类的游戏。小到掌机上的《DJMAX》，X360上的“《舞蹈中心》系列”，大到电玩城的《DJMAX》、《乐动魔方》、《EZ 2 DANCE》、《E舞成名》等，几乎所有和音乐舞蹈沾边的游戏他都有所涉猎，甚至拥有非主流一般窝在沙发上玩什么《劲乐团》、《劲舞团》的“光辉事迹”。生性喜欢结交朋友的拉胖在接触了桌面游戏后，便不可自拔地喜欢上了《三国杀》这类可以和朋友进行互动的桌游。拉上一大帮朋友什么的痛快地杀一下午，这对拉胖来说是生活中最开心的事情之一。然而这样一个爱玩爱闹的家伙竟然成为了格斗游戏的爱好者，这一切，都是出于与死党好友多摩君之间深厚的友情。

拉胖和多摩君是一对儿一起长大的好朋友，从小形影不离，就是那种穿开裆裤就玩在一起，连吃奶都想共用一个妈的“革命情感”。不过多摩君与拉胖不同，他是一个性格相当严谨，不那么爱说话，甚至有些小小腹黑的男生。然而就是这样两个性格截然不同的家伙却成为了死党。他们一起翻过墙、一起爬过树掏过鸟窝、一起下河游泳、一起抢一根冰棒吃、一起玩红白机、一起买了各自第一台掌机、一起用经常接触不良的数据线联机一整夜。若不是二人同为雄性，真可谓是青梅竹马两小无猜了。

但随着年龄的增长，二人的兴趣逐渐有了分歧，多摩君成为了一个不折不扣的家用机游戏迷，尤其热爱各类格斗游戏。所以每当性格奔放的拉胖和朋友们聚集在桌游吧热血《三国杀》的时候，多摩君几乎都宅在家里和他的“情人”——一台PS3进行二人世界的甜蜜约会。哪怕多摩君被拉胖软磨硬泡地拉去打电玩，也几乎都是窝在电玩城的格斗机器前不再挪步。

多摩君喜欢玩“《苍翼默示录》系列”的格斗游戏，而且技术相当厉害，在与人对战的过程中，凡是到了精彩处，身为死党的拉胖定会在旁大呼小叫地喝彩加油，经常搞得多摩君哭笑不得。他问拉胖：“你确定你看的懂么？就这么瞎嚷嚷的”。拉胖的回答让多摩君满头黑线：“嘛，虽然看不懂你们在打什么，但是就觉得好厉害的样子！”结果从那以后，拉胖就被多摩君下了禁令，严禁在他和别人对战的时候在一旁大呼小叫地“影响气氛”。这可把生性好动的拉胖憋坏了，毕竟他自己不会打格斗游戏，而他在电玩城玩音乐或者舞蹈游戏的时候，五音不全又没有舞蹈天赋的多摩君也只会在一旁偷笑着看，坚决不和拉胖一起玩。这使得拉胖突然觉得，自己和这个一起玩了近乎20多年，亲密无间的死党好友，渐渐地产生了距离。那种两个人一起玩红白机，一起拿着GBA联机的日子似乎已经一去不返。

对于拉胖来讲，就算认识再多志同道合的朋友，也不及这样一个连大学都上同一所的铁杆老友来得重要。他不想就这样逐渐产生代沟，他很想重新找回那种二人通宵游戏的简单快乐与激情。于是在经过了深思熟虑后，拉胖作了重要的决定，多摩君能做到的，他必定也可以，他也要玩格斗游戏。

所以那一段时间里，桌游吧少了拉胖的身影，却经常见他在电玩城和混混们腻在一起，从最经典的《拳皇97》开始，什么《铁拳》啊，《灵魂能力》啊，拉胖都在努力地做着尝试，甚至还被一些朋友拉着一起去玩号称“绝对格斗网游”，俗称“毒奶粉、爹娘疯”的《地下城与勇士》。拉胖似乎也的确没什么格斗游戏的天赋，对于朋友们给他讲解的连段、投技、升龙，目押等专业术语和技巧，简直是对牛弹琴无法理解。而在实际游戏的过程中，习惯了《DJMAX》这类快节奏键盘游戏的他，几乎只会拼命地连按手柄按钮，完全没有任何章法，也没有节奏。比如在玩《苍翼默示录》的时候，拉胖使用Jin这个角色，基本都只会拼命地连点来使用“雪华尘”。最终，晕头转向的拉胖放弃了自我研究，决定拜自己的死党多摩君为师。

只可惜多摩君是一个玩游戏都玩得相当“严谨认真”的人，完全不愿意“虐菜”，和拉胖这个在他看来十分“手残”和没有“武学智慧”的笨蛋玩游戏。后来受不了拉胖的软磨硬泡，只好不负责地扔给拉胖几本《游戏机实用技术》，说：“诺，这里有基础系统和一些攻略，还有角色连段与对策，你先自己学好了！”无奈的拉胖只好通过这些杂志“自学成才”。也许是因为性格大大咧咧，耐心也不够，拉胖每次都只是懂了一些皮毛，便迫不及待地拉多摩君来验证，结果每次都是在“你的拉姆达-11好赖啊！压的我都冲不过去！”、“……你不会用飞行道具么”，“靠又是这样！不许用投技！”、“……明明是你自己反应慢，不会拆投怪谁”这样的吵闹中而结束。

不过拉胖也的确是一个很有韧劲的家伙，在他的不懈努力下，也逐渐成长了起来。慢慢的知道了什么是绿投、什么是紫投、什么是绿霸、什么是金霸、什么时候用升龙、什么时候用跳跃取消，也知道了什么叫做JC、J2C，什么叫做CH、什么是FC，说起超杀也不再是“下前下前拳”这样的业余描述，而是用“236236A”这样的专业术语，Jin的连段也开始打得有模有样，对上不同角色时也会有不同的对策。虽然对上多摩君的主力时一灯都亮不了还常常被打Perfect，可是两人在一起玩一起研究游戏的时间多了起来，还是让拉胖觉得很开心，因为他似乎又慢慢找回了儿时的那份快乐。

这不，《P4U》已经发售了，这可是多摩君以前没有玩过的格斗游戏。自觉有机会赢的拉胖便又买来了《UCG》，照着攻略系统地从基础学习。摇杆苦手的拉胖选用了桐条美鹤这个用手柄操作相对比较困难的角色（听说美鹤是斗剧冠军），经常是把手指磨到痛，就算磨出了厚厚的老茧也不愿放弃。他也逐渐喜欢上了格斗游戏，在与死党的对战和研究中，仿佛回到了童年，重新拥有了整晚联机、兴奋到睡不着觉的激情。

于是拉胖又投入到了轰轰烈烈的格斗练习中，并相约多摩君在周末战到天亮，于是便有了文章开始的“百局大战”这一幕。假以时日后苦练格斗游戏的拉胖是否能够战翻格斗游戏达人兼死党的多摩君呢？这已经不重要了，重要的是：好机友，一辈子！



平行线

文：稀饭

这不是一个情感故事，但的确有着一个情感故事的开头。

两个月前我和女友吵了一架，都快闹到分手的地步了，谈了半年的恋爱，因为各种莫名其妙的理由吵过架，这次也不例外。大部分时候，我会先道歉，但这一次我不打算先开口，原因我可以说出很多，但恐怕最令我恼火的，还是她在我朋友第二个儿子的满月酒宴上几乎全程一言不发，只要我注意力稍微从她身上移开就大吵大闹，帮她夹个菜还要冲我发火，最后逼得我只能早早带她离场。几天后，我们和好了，她问起我生气的原因，我沉吟了半天，编了个理由蒙混了过去，没敢说真话。这就是爱情，一方面我们总盼着对方能变成自己想要爱的人，一方面又怕对方变了却成了你不想爱的人。

一个月后，我把朋友妻子托我买的PSV放在他面前，想要顺便为女友那天的失态道个歉，谁知道他小儿子这时突然哭了起来，当爸当妈的轮番上阵去哄，把已经上幼儿园的大儿子丢给了我去照顾，于是直到走前也没能找到开口的理由。倒是他在分开前拍了拍我肩膀，指了指自己的老婆，跟我说不用担心，等过几年两个人相处惯了，就不会只是男人在受折腾了。

这话还真让我感动，要不是他两天后就在QQ上跟我抱怨他老婆花五千大洋买了个手提包把他气得脸都青了，我还真以为自己能守得云开见月明了。

然后他问我最近PSV上有什么好玩的游戏，我说哥你不是咱杂志忠实读者嘛，翻翻发售表嘛。他立刻抬出三大个理由，一是他身处偏僻郊区的档口，购书各种不方便，手头没有最新的杂志，二是老婆大人不准他上班看游戏杂志，怕影响儿子，哪怕他儿子根本就不去店里——你敢跟她提逻辑？今晚等着吃辣椒炒盐巴吧！三是PSV现在的新作都是给三岁小孩子玩的，他得找几款老一点的正GAME来玩。对于第三点，我出于一个游戏界从业人士的责任感，回了他一句PSV上也是有不少游戏挺十八禁的，后来觉得这话听着不太对头，就没说下去，乖乖开始推荐游戏。

没想到一连提起几款如《女神异闻录Persona4黄金版》、《默示之王》和《圣洁传说R》等PSV上的大作统统被他毙掉，留给我的评论只有一句：太花时间！这顿时让我抓破了脑袋，在日式游戏扎堆的PSV上找一款没有N周目设定，不以成吨隐藏要素为卖点的游戏还真不容易，割草类的《真·三国无双 NEXT》被果断PASS掉，风格另类的《地狱军团》和满满是和风的《忍道2散华》也不入法眼，《大众高尔夫6》玩不懂，至于《梦幻俱乐部ZERO携带版》？他敢在儿子面前玩，就等着晚上被赶去睡地板吧。

还好，最后他选中了《未知海域 黄金深渊》和《重力异想世界》，两款都是20小时左右就能体验几乎全部内容的作品，对于他这个几乎只有午休时间和哄孩子睡觉时才能够玩上两把游戏的人来说，算是刚刚好，既不会太短也不会太长。



“你哄孩子睡觉的时候还能分心玩游戏？”我忍不住吐槽。

“怎么不能，一边陪他个小鬼在东拉西扯，一边继续玩我的游戏，平行推进，哥可是双核的！”

“哪天你精神分裂了记得提醒我送你个硬币COS双面人。要我说，你哪天给自己儿子也买一台游戏机，就一了百了解决问题了。”

“太早。”

“当年你可不是这么说的耶，不是还喊着要让儿子拿个斗剧冠军么？”我配了个在坏笑的表情，打算刺激刺激他，没想他突然就回了一大段话。

“你都知道是当年啦，当年哥还是处男呢！现在这小鬼头玩个iPad 2什么的，可以，再复杂一点的游戏机，过两年再说吧。以前我老跟你一起吐槽什么任天堂的游戏简直不是给现在的玩家做的，什么《马里奥》、《口袋妖怪》之类的谁还玩啊！现在我知道自己傻逼了，任天堂的游戏都不是给我们这些现在的玩家做的，而是给未来的玩家做的。当我想起自己该给儿子买什么游戏机玩什么游戏时，PS系的主机和X360完全没有可选性，一大堆的血腥暴力玩意儿，反而任系主机干净得很，适合小孩子玩的游戏数都数不过来。你还是别当什么软软，专心做任饭吧！”

仿佛了为了强调语气，就连一直不怎么用表情的他都配了个阴险的表情，让我乐了好半天。

但这往往也代表着话题的终止，人长得越大，活得越久，我们彼此之间能聊的东西却变得越来越少。游戏业界他早已不再关心，爱玩的游戏类型也从来和我南辕北辙，当我还在交第一个自己的女朋友时，他却已经是第二次当爹了，更不用说他在守着好大一份家业，而我却离乡背井在外打工。我们都是玩家，我们都热爱游戏，而且把其视为生命中的一部分。但除此之外，我们基本毫无相汇点，就像是两条平行线。

这不是一个情感故事，但的确有着一个情感故事的结尾。

这个月我打算咬咬牙，买一台24寸的显示器，结果某天女友在电话里跟我说：“我要去香港迪士尼乐园！”

我拿的不是一份既可以买显示器又能去迪士尼的工资，所以我把自己的难处和盘托出，然后，理所当然地，我们又吵了一架，我还抢先挂了她电话。

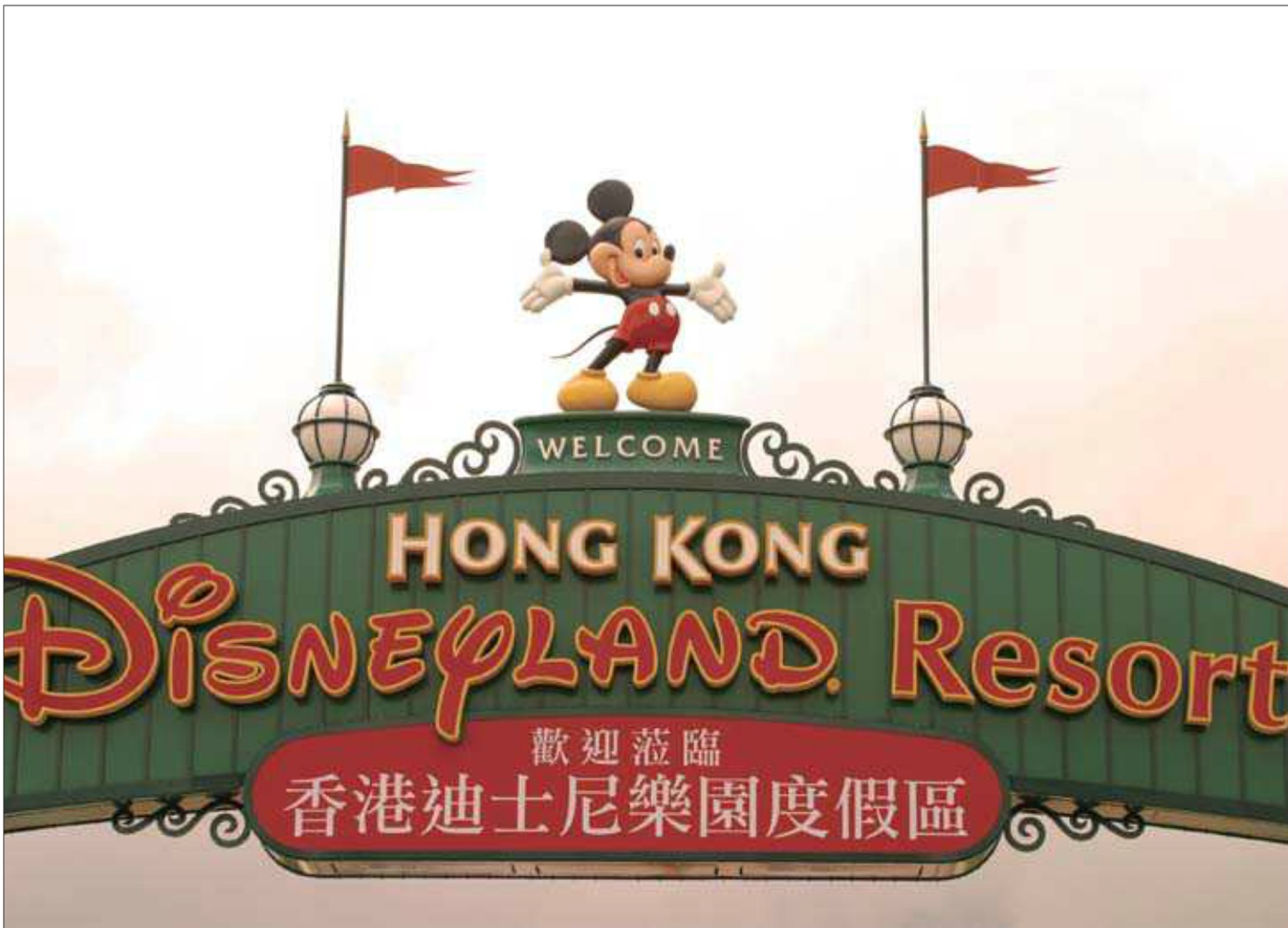
当我在QQ上告诉他这个“噩耗”时，他只是淡定地回了一句：“我已经去过了，两次，有一次还是结婚后去的。”

“你这是在用亲身经历告诉我，就算结婚了，我还是无法脱解么？”

“我不知道你要怎么办，但我在结婚前，就已经知道自己会有什么样的下场，可是我还是愿意走下去，而且打算走一辈子。这就是觉悟啊。先不说那么多，帮儿子换尿布去，88”

二十分钟后，我洗了一把脸，静静地拿着手机吹了会空调，然后拨通了女友的电话。

“我们去迪士尼吧。”



文化漫谈 斑斓之书

那个时候，那些日子

文：宇宙人

盛夏8月的天气酷暑难耐，虽然这所采光有严重问题的房子能挡下大部分的紫外线，但因为没有装空调，对热气还是束手无策。屋内酣睡中的Five也终于熬不住热气醒了过来。

睡了大半天醒来觉得有点饿，Five决定煮个泡面来充饥，不过想起厨房里没洗的碗筷堆得山高，顿时放弃了这个念头，转而打电话喊了个外卖，然后就点开了电脑。

“出现紧急任务了，快给我上线。”——一登陆QQ就看到好友Satan发来的信息，两人是这个星期才开始玩《梦幻之星Online 2》的，等级都不高，而且没有加入团队，自然也没什么好的武器。上次偶然出现了入侵市街的紧急任务，两人一起挑战了两次，但都因为没把握好时间而失败，没等第三次出发，能接到任务的时间就结束了，Satan看来是很着急想找那个Boss报仇——当然另一个原因Boss应该有不少经验值。不过看看手表，现在已经是下午3点半了，而信息发来的时间是中午，现在上线恐怕已经来不及了，所以Five不慌不忙地回了句：“难得休息日不能歇歇么，再说你精力也太好了吧，明明今天玩到凌晨4点多，然后12点又开始战，不用睡么。”不到一会就收到了回复：“太阳都下山了你才上线，再说不是正好有8个小时了么，你太孱了吧，要多分点技能点在熬夜上面啊。”Five有气无力地叹了口气，反正时间已经来不及了，于是他也不急忙上线，打算先解决了“午餐”再说，顺便给自己清醒一下头脑。

——“上次一起联机是什么时候了呢。”在这短暂的闲暇时光中，Five不禁回想起了以前一起联机的时光。他跟Satan两人是高中时期就认识的好友，起因是Satan买的一本UCG在各个班“传阅”的时候——虽然他已经反复强调把书转借别人之前要先告知他——偶然落到了Five的手上，后来Satan走了好几个班级讨书的时候找到了Five，两人也因此而认识。

当时两人都非常沉迷《怪物猎人 携带版》，不过因为都是新手，而且接触网络的机会不多，所以两人花了很长时间才将游戏的操作熟悉下来。喜欢远程的Five用弩打村雄火，结果失败了12次才过，挖到了零碎的三个素材连个头盔都做不出，导致他对雄火产生了阴影。后来Satan给他建议，“你的弩威力本来就不高，而且衣服的防御力只有一半，对付雄火龙当然危险。还不如直接穿剑士装备，扛把大剑上去，等雄火龙降落的时候站在它身下不断地砍，一下子就能打掉很多血了，而且你防高了，还没那么容易死。”当然没多久他就能很熟练地解决雄火龙了。



记得那时候，他们所在的高中实行的是全封闭式管理，每两个星期只能回家一天，其他日子包括节日在内都要在学校，每天上课+自修的时间超过超过12个小时。而宿舍的管理也相当严格，禁止学生携带包括手机在内的一切电子产品，所以，单单是为了抢夺电源就不得不跟舍监和值校老师斗智斗勇，偷用教室讲台的插座、拆灯座等几乎能想到的方法都用尽了。

“这这种鬼地方，真想早点离开。”——Five确信大部分学生也有这种想法，而明明当初自己也是这样想的，现在却怀念起那些互相窜宿舍，关了灯在洗脸间偷偷地联机的日子来，他自己都觉得不可思议。自从高中毕业两人各奔东西，虽然上大学之后两人也通过网上的对战平台联过《MHP2》以及《MHP2G》，但随着游戏退热，两人狩猎的时间也慢慢减少，出来工作之后甚至几乎没见过面了。直到年中《梦幻之星Online 2》正式营运，Satan突然心血来潮就再次约了Five一起“登船”。

Five现在在网页游戏公司上班，扣除了房租和伙食之后还能剩下一两张正版游戏。只是住处有些憋屈，而且面对自己的梦想，自己不知道如何去实现。也许，人总会在意当下所面临的苦况，而忘却了过去的悲苦。所以，过去很多不经意流逝了的快乐时刻就会被回忆起来，成为“美好的回忆”吧。他所还念的那种随时能找到好友一起联机，卡关的时候一起研究对策，谁先解决问题就马上帮助另一个人解决，更重要的是——那种一起面对面交流的感觉，恐怕也只有与网络无缘的封闭环境中才会体验到吧。





“出走侠”

文：华尔兹

在我小学的时候就买PS了，那时候我刚从一个从小长大的城市来到了一个新城市，人生地不熟，陪伴我的也就是那台PS。起初总喜欢去电玩店老板那里玩，一呆就是一个下午，打打《拳皇》，踢踢《实况》，随便一个游戏就能玩得不亦乐乎，小学生嘛，总是很容易满足的。不过在家的时候身为独生子女，多少会觉得无聊，不像现在的小朋友，不到七、八岁就有了男女朋友。后来母亲有一天领了个小孩来家里玩，心想终于可以有个玩伴了，对方初看上去像个妹子一样腼腆，戴着一副在小学生圈子里不多见的哈利波特式眼镜，看得出他父母给他的学业压力不小，这么个乖学生会玩游戏吗？我说咱们一起玩，他摇摇头说："我不会，看你玩吧。"当时在打一款单机游戏，自己一个人玩得这么高兴总是不好意思，后来换了盘《圣剑传说》，具体哪作不记得了，只记得这款动作RPG居然可以双打，我把手柄递给他，看到他握起手柄的手还有点那么点瑟瑟发抖。

从那之后他几乎每天下午都要往我家里跑一趟，直到后来开学后他才来得少了，期间我们还玩了竞速、体育、格斗类的游戏，有一次还因为打格斗闹了别扭，气得他摔门走了，没两天又一块儿玩得很开心，现在想想都挺可笑的。

要说我们一起玩得最欢的要数《机战α》了，这游戏虽不能双打，不过却是他最喜欢的，即便只在旁边看就能令他兴奋不已。由于他是在广州那边出生的，那里播出的日本动画要比其他地区多出数倍，《机战》中大部分角色机体他都叫得出名字，时常给我讲述关于每个机体与角色的故事，这对于当时网络不发达的年代来说实在百科全书般的存在，有一些看着比较水的角色被我丢去坐冷板凳，经过他再三提醒才知道这是位潜力型角色。还记得当时每出现一个新的必杀技都能将我们的兴奋点提升到“魂”的程度，在攻关过程中我们互相帮忙查资料出主意，轮流尝试不同的方法，还时不时提醒彼此别忘了存档，将最终BOSS斩落时真是感慨万千。虽不至于跟着角色一起喊台词这么夸张，但当时我们对《机战》的爱同样是无与伦比的。当时我们虽然玩得很开心，但后来免不了遇到大多数学生与家长之间的矛盾……

起初以为他只是个闷骚孩子，后来才了解到他骨子里那个叛逆劲儿。由于当时父母管教严，给他的学习压力很大，根本容忍不了他将时间挥霍在游戏上，这估计是大多数学生遇到的普遍问题。其实说起来他学习成绩还是很不错的，虽算不得学霸也是班里的前10名了，不过即使这样也无法颠覆其父母“玩物丧志”的思想。和大多数小朋友一样，他在电脑里偷偷装了不少游戏，父母一出门就玩上几个小时，当然被突然回家的父母逮个正着也是常有的事，只不过和其他同类事件相比，我这位“基友”显然有些反应过度。有一次，面对父母的斥责，他的抵触情绪一再上涨，又赶上正值青春期火气有些过于旺盛，干脆一摆脸，将电脑怒摔在地上砸坏，之后扭头离家出走了。我只是听他口述，当时的场面应该比我描写的要激烈不少。现在想想大家常说的“中2少年”，肯定要算他一个的。据其父母所述，这种离家出走的行为大概有个7、8次吧，一半都是往公园跑，一个晚上就睡在公园的凳子上，没少被各种蚊虫撕咬，还遇到过几个变态恶霸，关键公园里的椅子又硬又凉，哪是人睡的啊，仔细想想可怕极了。这几次离家出走中，“很荣幸”有一次是来我家，当时以为他只是来玩的，结果到了晚上十一、二点他还在旁边，我也不好意思轰他走，心想“好吧我陪你玩一晚上”，结果一扭头他已经在旁边呼呼睡着了，感情是又离家出走！为了不让他父母担心，我妈给他父母打了电话，后来他知道了这事估计是觉得我背叛他了，离家出走的目的地又开始到处转移，记得有段时间同学给他起外号叫“出走侠”来着。现在在回忆起童年的事时，他居然说那是他最辉煌的一段时间。真是服了。

除了这事外，他留给我最深刻印象的还有他那在球场上半蹲式的投篮姿势，以及有段时间要减肥不吃饭的事迹，不过这些与游戏没什么关系，就不多说了。

后来他搬家了，搬去了一个比较远的地方，据他父母说是想把他送到一个封闭式的学校，其实想想估计有一部分原因是怕他总往我家跑，不把心思放在学习上。之间我们有较长的时间没联系了，直到2年前聚了聚，他现在已经在一家国内企业做起了每天西装领带的事业，除了那副好像根本没换过的眼镜，和当初那个青涩的中二少年相比，已经有点认不出是他了。我们一起聊了聊以前的事，他说现在自己还玩游戏，只不过工作忙没什么时间，不过临睡前总会玩那么一会儿，聊到了新版圣剑传说与之前的差距，聊到了好久没出家用机版的《机战》，聊到“出走侠”的点点滴滴，聊了打球时发生的各种趣事……那天聚在一起聊了很多，我们知道工作以后再坐下来聊天的日子会越来越少了，不禁感到惋惜。不过时间和生活的压力拉远了我们之间的距离，却带不走我们的回忆。





一台旧主机引发的悬案

文：胜负师

几年前，有读者写信向我说了这么一件事。他有一个打游戏认识的朋友要向自己借PSP，碍于两人“好机友”的关系，不好推托，就借给他了。可这一借就是大半个月，没见他有要还的意思，向他讨要时，也是百般推托。后来实在架不住了，就说PSP给他弄丢了，可他现在没钱，等有钱了就赔一台。读者听到这消息如五雷轰顶，作为学生党，这台PSP不知省吃俭用了多久才买的！那机友又不是富二代，要赔一台PSP不知要等到何年何月。而且他十分怀疑自己的PSP根本就没有丢，那哥们儿就是认准了要坑他的PSP……

当时我是这么回复的：就我看来，当你答应借心爱的主机给朋友时，就得有这方面的心理准备，如果损坏了、弄丢了，你怎么办？是自认倒霉就这么算了，还是坚持让朋友赔偿。可以肯定的是，无论怎么选择，友情都会受损。为了避免这种情况的发生，最好的办法就是……不借！犹太人有句谚语："借钱给朋友，等于花钱买敌人。"除非你有足够的觉悟，在发生此类情况时可以一笑置之，否则还是随便找个理由婉拒吧！



有人可能会说，胜负师你这么回答感觉缺少人情味，因为你不是当事人，没遇到过这种事，所以才可以说这样的“风凉话”。其实不然，在我的游戏生涯中我遇到过更让我无语和遗憾的事件，我们从头说起。

很久很久以前,我和大部分“无机族”一样，出入于街机厅或是包机房，用从嘴巴里省出的伙食费满足自己对游戏的娱乐需求。在同一家包机房混久了，总有些人看着非常眼熟，一来二去也认识了不少玩友，Z君便是其中之一。他比我小几岁，但我们玩的游戏却很接近，他的游戏水平不错，没钱的时候在一边看对方玩，要是卡关了或是没打好，也会给彼此一些意见。有时我会提意两个人双打，一人出一半钱可以省着点儿，像是《铁拳》、《实况足球》之类的游戏，经常一战就是一下午。在那个包机房举办的《铁拳》比赛中，我和他分获冠亚军（只有十几人参赛，很多还只是小P孩,呵呵）,为此我们还去大排挡喝了两杯。

在那个年头，我们那儿的包机房竞争还是挺激烈的，有的搞会员制，有的则可以赊账。可能是年长几岁，我比Z君要更懂得节制，发现欠账比较多了，我就只看不玩，等旧账清得差不多了再说。可他却一直赊账，最终债台高筑，最多时欠的钱已经足够买台PS了。老板向他催债，弄得他东躲西藏。Z君的遭遇算是一面镜子，让我醒悟，算算自己这几年在包机房花的钱，买上两台主机也是绰绰有余。当时快毕业了，就下定决心在工作后自己买台PS，以后只用付电费，呵呵！

PS是我人生第一台属于自己的游戏主机，刚买时自然挺兴奋，见人就说，搞得像祥林嫂一样。原先比较熟悉的一些机友也常来我家，一时间“门客”络绎不绝，其中当然也有Z君。我问他欠的钱后来怎么样了，他说老板通过他的同学问到了他家的地址，找去之后与他爸讨价还价了一番，减免了部分债务，不过他也为此享受了一顿结结实实的“竹笋烤肉”，三天起不来床。我说你马上就读大学了,还被老爸抽？他说算了，挨一顿打，解决了债务问题，结局还是好的。我说以后你就别去包机房了，太浪费钱，要玩游戏就上我这儿来吧，他点点头。

Z君读大学时每周五晚上会坐车回来，差不多那一年的每个周五晚上他都会来我家，我会向他介绍这一个星期的游戏研究成果，有时也会开机向他展示，给游戏杂志的投稿如果没写完，也会让他先看一下，提点意见。他是个很好的听众、观众、读者，即便是他不了解的游戏，也会露出一幅“虽不明但觉厉”的表情。有时玩得晚了，就干脆在我家借宿，一觉睡到中午留他在家吃饭也是常有的事。

这关系算得上铁了吧，事情的转折点发生在我买了世嘉DC之后。刚买新机主，注意力自然都放在新机器上，PS玩得比较少。Z君说自己想参加一个《实况足球》的比赛，要借我的PS回去练练。我想着反正有DC在，也不会因为没游戏玩而无聊，就借给他了。一晃几个月过去了，这期间他没有与我进行任何的联系。还是我爸提醒我，说以前经常来我们家的小伙子怎么不来了？你是不是借了他一台游戏机，好像好久了，他怎么都不还啊？我这才觉得事情有些蹊跷。

当我想要找他的时候，才发现自己并不了解他，除了名字之外，不知道他读的是什么学校，没有电话号码，也没有地址，这可怎么找啊？我突然想到了那个包机房的老板，他不是曾经上门要债吗？毕竟我之前也是他们店的老主顾，让他告诉我个电话和地址应该不难。老板见我来了很是惊讶，哟，稀客啊，很长时间没见了。我开门见山，说能不能告诉我小Z家的电话和地址，老板鼻子哼了哼，说这小子是不是也欠你钱了？我本想说点什么，又把话咽回去了。老板没有追问，翻开厚厚的赊账本，在靠前的几页很快就找到了我要的信息，比我想像得更容易。

我觉得就这么找上门肯定不太好，毕竟是老朋友了，还得顾及些颜面。打电话过去，他爸说他在学校，让我周末打给他。我挑好时间再打过去，问小Z在不在，对面沉默了几秒钟，一个沙哑的声音用方言回答说他不在啊，没有回来。我一听火腾就上来了，我说小Z啊，我们这么多年朋友了，你的声音我会认不出来吗？你玩这种把戏能骗得了谁？这样有意思吗？不管那台PS我用不用得着，这毕竟是我买的第一台主机，对我来说还是有纪念意义的，你对我总该有个交代。我限你三天之内给我送来,你自己看着办吧！电话那头依然是那个压着喉咙的声音，还是在用方言回话，他……他真的不在啊！听上去比刚才紧张了许多。啪！我把电话重重地挂上……

说是三天，其实我等了差不多一个月，但还是没有动静。忍无可忍之下，我还是找去他们家了。那天我没有碰到他，只见到他爸，我问小Z什么时候回来。他说自己的儿子放假一般都待在学校，最近很少回来。我说你儿子向我借了一台游戏机，已经快半年了，一直没还，那台游戏机现在在不在你们家，在的话我就直接拿走。他爸说我给小Z买了一台二手的PS游戏机，他带去学校了，为什么还要向你借呢？要不你去他的房间看看吧。在他房间的抽屉里，我找到了我的PS，不过已经被拆散了，零件大致都在，就是少了个光头。我好像猜到了大致的情况，小Z爸爸买的二手PS很多游戏玩不了，小Z怀疑是光头老化所致。他说是借我的PS，其实想试试换个光头行不行。换了之后应该是能用了，就拿去学校爽去了。当然，其中还有些谜团，比如说，这么做显然要比直接用我的PS麻烦，至少还得拆啊装啊的，而且还可以把那个烂光头装在我的PS里还给我，估计我一时半会儿也发现不了。这些疑点找不到合理的解释，也不知道他是怎么想的。总之，我不可能拿着一堆散了架的零件回去，问他爸如何处理。他爸说他会问问儿子具体情况，看这台游戏机还能不能修好，实在修不好就赔钱。

我脑中突然想像到了这样的画面，小Z的爸爸拿着棒子猛抽小Z，小Z求饶道我都是大学生了，能不能不打啊？他爸狠狠道，大学生怎么了？大学生就能让人家一次又一次上门讨债？你让老子的脸都丢尽了，啪啪啪……回家后，我给小Z的爸爸打了个电话，说请转告小Z，游戏机的事情就这么算了，就当是我送给他的。这件事包括我和小Z之间的恩怨算是有了个了结。

这十来年，我没有和小Z再见过面，他现在应该有三十出头，或许娶了妻，正在为工作，为生活，为教育调皮捣蛋的孩子而发愁。现在回想起这件事，我已经比较坦然，不会像当初那样，觉得这是朋友的“背叛”。谁年轻时不会犯点二犯点混？不过这些年，没少看到读者为类似的事烦恼，有时还是会唏嘘，机友之间的友情就比不上一台旧主机吗？所以我还是之前的观点，为了不让主机变成“友情测试仪”，还是别轻易出借比较好。





我们曾经在一起

文：洛克

当稀饭向我们征集《游戏人》创刊10周年特企时，本人一时还无法回想起什么有价值的事物，毕竟10年前一起称兄道弟四处惹事的朋友已很少联系。前几天在机缘巧合之下重温《机动高达战士SEED高清重制版》，听到《あんなに一绪だったのに》(尽管我们曾经在一起)那熟悉的旋律响起时，才猛然回忆起那段由GBA和PS2组成的初中时光，以及那个和我共度六年游戏岁月的玩伴墨水。



墨水名墨翰，大我两岁，高一届，并不同校。与大多数玩友一样，我和墨水在包机房里认识。我们常去的包机房十分隐蔽，老板长得酷似任天堂社长岩田聪，“聪哥”虽不懂游戏，却深知游戏才是吸引顾客的手段，为了进新游戏经常不远万里地跑到省会城市采购，并顺路买来一些游戏杂志供顾客打机时参考，包机房的生意也因此蒸蒸日上。一小时4元的价格对80后的初中生来说并不便宜，那时大部分来包机房的小孩只不过随便玩玩《真・三国无双》、《龙珠Z》、《火影忍者》等游戏，只有我和墨水会尝试一些比较“偏门”的大作，我俩常在游戏之余讨论攻略方面的细节，一来二去也成了朋友。



墨水性格内向，话不多，他喜欢角色扮演类游戏，尤其钟爱“《最终幻想》系列”，PS2上的《最终幻想X》被他翻来覆去打了数百小时。对学习毫无兴趣的他时常在上课时偷偷溜出来，将一天的早饭钱和午饭钱“上缴”给“聪哥”，随后便沉浸在游戏的世界里，直至我放学直奔而来，他才依依不舍得存盘，然后和我一同踏入《真・三国无双3猛将传》的战场。与内向的墨水不同，我因住在同一城市的亲戚多，从小就不缺玩伴，小时候没少干过翻墙、下河游泳、打架等让父母头疼的事。相比要在电视机前安安静静坐上几小时的角色扮演来说，我更喜欢能爽快地打上一阵的动作游戏。在我的怂恿下墨水也开始接触“《无双》系列”，后来甚至有些“青出于蓝”的趋势，不仅是《真・三国无双》，就连我不玩的《战国无双》也玩得津津有味。每天晚上看着《游戏机实用技术》的攻略拿一个个武将的隐藏武器成为了我和墨水的必修课。“聪哥”也深知这种游戏要有存档才能让顾客玩得尽兴，时不时会给我俩一些优惠，而让我们将游戏的存档拷贝给他。

快乐的时光总是过得飞快，包机房在一次全市“讲文明树新风”的活动中被冤家举报而查封了，据说那个精明能干的“聪哥”被整的很惨，花了几年开店的积蓄摆平上头，这才免于官司。之后我和墨水也没有去找其他包机房，而是选择报考美术班，为了即将到来的高考终日与2B铅笔和白颜料打交道。周末也从以往耗在包机房一天变成了在画完画后看着杂志YY游戏。那时我们默契地存钱，决定等该死的高考一结束，便去游戏店买一台属于自己的游戏主机，在三个月的暑假里好好地疯玩一阵。可惜在高考结束后，墨水便和父母一起搬出了这个南方小城。那时的墨水还未有自己的QQ，人生有聚散，当我意识到时，我俩已许久未曾联系。

不知是缘分还是什么，数年之后，我们居然在S市的一个动漫展会里再度碰面。饭桌上我们边喝酒边天南地北的聊开了，他告诉我他在一家网络媒体上班，很忙，但做的还算开心，我说游戏行业都这样。当说到他的女朋友经常埋怨他没有时间陪她时，我会心一笑，举杯相碰，一饮而尽。

“啊？请问妹子大人有何指示？”我们的交谈被一阵铃声打断，接到电话的墨水毕恭毕敬地回答女朋友的询问。

“不不不，我没喝酒……好的，是，马上回去！”挂断电话，他朝我不好意思地笑了笑，挥手道别。

之后两年，我俩时常在QQ上聊天，交换一些对目前游戏业界的想法，抱怨从初中看到现在的《死神》情节究竟有多糟糕，或是说说女友又怎么折腾自己，仿佛又回到以前那无话不谈的时候。直到前几天，他在QQ上给我留言——“今年10月我要结婚了，你来当伴郎吧。”我才意识到时间的飞逝。

虽然无法得知那时是否有时间请假回去，但还是在这里提前祝福一声——墨水，新婚快乐。

猴子兄弟

文：星夜

一对十三四岁的兄弟站在客运站门口，眺望着道路的远方，眼神中充满希冀。

哥哥身材瘦小，大家都管他叫猴子，弟弟倒是比哥哥还高一些，身体也结实，大家不知道该给他什么绰号，就都叫他猴弟。猴子兄弟就这样站在车站门口，等了约莫一个多小时，终于看到一辆从城里开回来的客车远远地驶来。他们开始激动起来，车还没进站，他们就跑上前去，伸长了脖子往车窗里瞧。

等我走下车门时，两兄弟已并排站在前面。

“买了么？买了么？”

我从大袋子里拎出PS的白色包装盒，骄傲地说：“买了！”

好几年前，也是在一个炎热的暑假，那时才五六岁的猴子兄弟陪我到包机房，迎神般地把一台黑色的FC扛回家。那是我人生中买的第一台游戏机。猴子兄弟一家住在一座东倒西歪的破平房里，家里破旧得让人呆不下去，于是两兄弟就长期在我家蹭电视看、蹭游戏玩，久而久之就成了我的两个小跟班。当然，游戏不是白蹭的，猴子兄弟在享受免费游戏的同时，也要付出一些劳动。比如中午玩游戏时，为了预防爸妈突然回家，猴子兄弟要轮流到门口站岗。傍晚的时候我喜欢边看动画片边吃饭，猴子兄弟就要帮我到楼下端饭端菜。

1998年的暑假，我到城里亲戚家玩了一个多月，临行前扬言要买台PS回来。当时我们的镇上没人认识PS，但是书店里偶尔能买到游戏杂志，我们从杂志里知道了“游戏业界”这个新名词，知道了PS和SS的32位机大战，我们对着彩页上华丽程度惊人的游戏截图流口水。《最终幻想VII》里的场景时常在梦中出现。

对PS的渴望煎熬着我们，虽然我平常有一些压岁钱和零花钱的积蓄，但在价格超过1800元的PS面前根本无能为力。直到另一个机友的



加入，我们的购机计划才有了实现的可能。他叫余胖子，经济实力颇为显赫。余胖子也是我们镇上的游戏业先锋人物之一。别人还在玩《魂斗罗》的时候，他已经玩起了文字卡，硬生生把日文啃了下来，对着日文版的《三国志 中原之霸者》玩得津津有味。当我们玩学习机的时候，他开始玩MD，口沫横飞地跟我们说他家的游戏画面比街机都好。当我们为《重装机兵》、《封神榜》等FC的中文RPG而感动，他到表哥家住了一段日子，回来后向我们炫耀一款叫做《仙剑奇侠传》的游戏，从片头的仙鹤翱翔，到李逍遥偶遇高人习得万剑诀，听得我们如痴如醉。游戏业先锋余胖子自然也是有看游戏杂志的。自从打穿了《仙剑》，余胖子总是一副曾经沧海难为水的样子，能够让他看得上的眼的，也就只有PS了。当他得知我有购买PS的打算，便提议各出资50%，于是资金不足的问题迎刃而解。

全镇第一台PS就在我的大袋子里，猴子伸出双手，毕恭毕敬地从我手中接过。看他的样子，好像全身都在发抖。猴子兄弟没出钱，但他们最勤快，提前一个多小时就来接站。顺利接站并确认PS已购得之后，猴弟一溜烟便奔出车站，挥汗如雨地直奔向余胖子家报喜。当我把PS抱到余胖子家时，那里已聚集了闻讯而来的另一波机友，大家都过节似的，满面笑容盯着我的袋子。气温35度以上的炎炎盛夏，本镇的游戏业界精英们挤在那间蒸笼般的屋子里，大家的心情与气温一样灼热。将PS接上余胖子家刚买不久的21寸福日彩电，打开电源，当浑厚的效果音响起，SCE和PS的LOGO相继出现在电视中，屋子里已经响起赞叹声："啧啧，声音都不一样，真正的立体声呢！"

为了达到最佳演示效果，我往机子里放入了《生化危机2》。片头动画出现的时候，大家反而不吱声了，全都直愣愣地盯着电视屏幕。直到我控制着里昂，穿行于黑暗的浣熊市街头，才有人反应过来："这真是游戏吗？怎么跟看电影一样？"

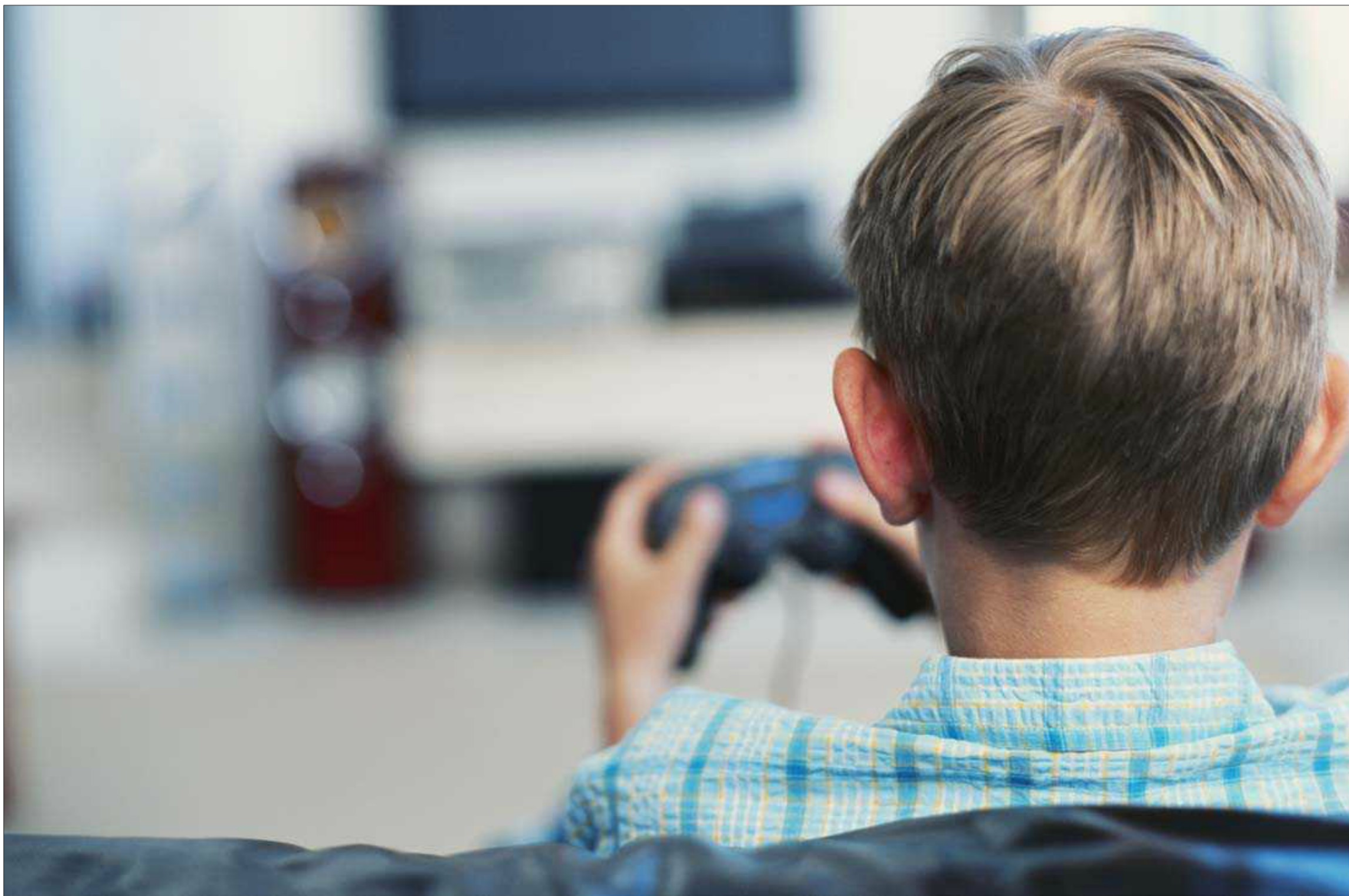
虽然只能一人玩，这并不妨碍大家的观赏热情。我们把音量开到巨大，从未感受过的逼真音质让大家仿佛置身于浣熊市。当丧尸狗从角落蹿出，会把已经绷紧神经的我们吓得叫出声来，然后大家相视而笑。当我被谜题卡住，大家会七嘴八舌地出主意，害我在浣熊市警局里跑了无数次冤枉路。大家都席地而坐，最激动的猴子兄弟挤到了最前面，就坐在电视机的下面，仰着头，目不转睛地观察着。因为距离电视机的喇叭最近，每当有突发状况出现时，最先尖叫的总是他俩。

两年后的一个下午，猴子兄弟也是像那样在自己的房子里尖叫，但这次不是为了《生化危机3》，而是他们向我借的PS在自己家中被偷了。那天他们正在午睡，有贼偷偷从窗户跃入，偷走了房间里这惟一值钱的东西（电视机因为太重而幸免于难）。那时余胖子早已"退股"，自己再买了一台PS，而我刚考上大学，爸妈给我买了台DC作为奖励，于是闲置的PS就借给猴子兄弟玩。他们刚完成了《最终幻想VIII》的二周目，正对余胖子即将从城里带回的《最终幻想IX》翘首以待。

PS被盗事件发生后，猴子兄弟被他们父母打得鼻青脸肿，然后被揪着耳朵到我家谢罪，说要不托人从城里买台新的赔给我。我也不好说什么，就照我妈的意思，按照二手机的价格收了几百块作为补偿。至今我还记得猴子兄弟那垂头丧气的表情。

多年后再见猴子，他还是那副垂头丧气的表情，而猴弟却已是一个容光焕发的自信小伙儿。猴子兄弟上学时的成绩从来就不好，猴子没考上大学，就到城里打工混饭吃，不知怎的，就成了一个职业网游代练员，终日在空气污浊的网吧里度过。而猴弟考上了一所分数线很低的海员学校，成为一名在东南亚各国跑船的海员，虽然一年有大半年的时间都在海上漂泊，但收入还不错，工作才一两年就在市郊买了套房子，还娶了个小娇妻。游戏继续在猴子兄弟的生活中扮演重要角色，猴子以此为生，猴弟在海上航行的漫长日子里只有靠游戏来打发时间。因为长年在外，我们从未联系，这次聚会他才知道我现在的职业是游戏杂志编辑，而且还是当年盼星星盼月亮般等待书店偶尔从城里拿回来的UCG。

聚会结束后约定到余胖子家参观，顺便体验他家的豪华家庭影院，希望重温当年将高端的PS迎回家时的震撼与感动。余胖子如今是某电企的技术人员，经常到穷乡僻壤出差，平常只能用掌机打发时间，一回家就用他的高端设备恶补家用机大作。我们很想在余胖子家找回年少的回忆，于是玩了几局《生化危机5》。没有感动，有的只是对逝去青春的无尽缅怀。余胖子在游戏中途跑到房间给儿子喂奶，猴弟刚玩起劲就被老婆一条短信召回了家。"如今我是只有跑船的时候才玩游戏，回到陆地的时间那么宝贵，哪能用来玩游戏啊？"猴弟说。



小胖子已婚

文：栾东



小胖子字 FAT32、号胖爷。2002 年初见他，是我刚到杂志社工作不久。

在深圳东门步行街的西华宫，那时聚集着大量卖游戏机的商贩，我和他同买《火焰之纹章 封印之剑》，我们常混电玩论坛的同一个板块，他先认出我来。

刚买到新游戏，我俩都很兴奋。他眉飞色舞，从《火纹》说到“《超级大战争》系列”，东拉西扯，讨论 SLG 的玩法，他提到半即时的设想，6 年后玩 SEGA 的《战场女武神》，我还小有感慨。

我们聊各家公司的游戏，他不看好《FFXI》，期待年底 NGC 的《生化危机 0》，我等着玩《宿命传说 2》，那时还不知道《塞尔达传说 风之杖》年内就卖。

我们在麦当劳侃了小半天，又去玩街机，直到晚上口袋空空地离开。

以后各忙各的，也各玩各的，常聊天，常约稿，很少见面。

西华宫附近永远是吵闹、人来人往的。这次再约小胖子出来，故地吃饭，已是 2012 年。

10 年间，小胖子娶了老婆，ID 换为“胖爷已婚”，之后很少上线。

胖爷带了女儿来，这女孩是老婆和前夫所生，今年 8 岁，样子很漂亮，圆脸，披肩发，敢喝啤酒，胖爷也不阻止。我和胖爷用玻璃杯，女孩用小茶杯。

菜还没上齐，游戏已聊得力不从心，胖爷的女儿闷在那里不出声，迳自品酒。

“她想要 iPhone4S——到 4 年级就给你买，说好的嘛——还有暑期家长会，她不想让她妈去，想让我去。”

“哼，反正你不爱我。”女儿嘟着嘴。

“胡说，”胖爷停下筷子，“我当然爱你啦。”

“你不爱我。”

“我爱你。”

“你不爱我，因为我不是你生的。”

“囡囡，爹这辈子最爱的是你妈，你妈也不是我生的啊。”

“你当然爱我妈，因为你可以跟她上床，你能跟我上床吗？”

胖爷一脸尴尬。

我呆了两秒，忙打圆场：“囡囡，你爸是爱你，他刚才一直帮你背着书包，拿纸巾给你擦汗。”

胖爷的女儿哼了一声，垂下头不理我。

“你见过你爸帮别的小女孩背书包，拿纸巾给别的小女孩擦汗吗？”

其实我也不太确定。

女儿不说话，胖爷还在窘迫中。他曾说自己从来没有黑脸斥责过女儿。正因不是亲生，反倒难以狠心教训。

“囡囡……”胖爷抚摸女儿的头发。

“你也不爱我妈……你周三又跟妈吵架，我听到了！”

“我……”胖爷竟然语塞，“那是……那是你妈不讲道理……哎也不是……囡囡，有些小事，我跟你妈有不同意见，这也正常嘛，吵完不是陪你看动画片了吗，昨天咱们不是一起出去玩了吗，我们都爱你。”

“你以后不许跟妈吵架，妈妈都哭了。”

“我不是也哭了嘛！”

“你没哭！”

“我哭了！”

“你装的，你才没哭！”

“我不是装的——唉谁跟你说我装的？你妈说的？”

“哈哈，”女儿破嗔为笑，用拳头捶打胖爷，“你还不承认……你太坏了……坏蛋坏蛋坏蛋……”

“死丫头……”

“我要 3DS。”

“先吃饭……”

“我要去洗手间！”

“哦……”

胖爷从女儿的书包里翻出 3DS 和一包纸巾拿给她。

“叔叔刚才送我的《任天狗》呢？”

胖爷又取出游戏，女儿娴熟地拆封，把卡带装进机器，转过来对我说：“谢谢叔叔。”

“不客气。”

女儿奔向洗手间，胖爷如释重负。

“现在的小姑娘，什么都知道一点，真要命。”

“哈哈，是挺头疼的。”

胖爷咽口酒，四顾无熟人，道：“前阵子梦见小草。”

“小草？当年汉化组的？”

“嗯，”胖爷微醺，“好久没做梦了。”

“小草还好。去年嫁了人，在成都。”

“嗯，嗯。”

“咱们回到这条街，回不到那一天。”

"嗯，嗯，不用回到那一天，再走一遍也还是这个路，不如早点把日子过完。"

"说的是。"我琢磨着，把日子过完，是个啥概念？

"我和老婆虽然是，老吵来吵去吧，但我是离不开她了，放不下她娘俩。她前夫……也常过来，看看女儿，有时候……嗯……"

"嗯？"

"哎算了，不说那些了。"胖爷靠在椅背，笑起来，"囡囡吧，哎，这丫头可鬼着呢，超级狡猾。挺逗的，有时候。"

"嗯，是挺可爱的。"

"她语文老师不知道到怎么惹着她不高兴了，她就要报复。她每次作文基本上都是满分嘛，到期末，有一天上课的时候，老师读她的作文，她举手，让老师从作文本第一页开始，读每篇的第二段第一句，连起来就是骂老师经常衣冠不整什么的。老师气得发疯，把我和他妈叫去数落了一顿，回来我俩也奈何不了这小丫头。"

"人小鬼大。"

"愁人哪，下学期还是这老师教她，我就觉着要完蛋……"

"哈哈……"

又闲扯一阵，再难找话题，我问："对了，最近玩《暗黑 III》没？"

"我 X，还玩《暗黑》，别做梦了。最近一年，就玩了一个《马里奥》，还是蹲厕所的时间玩的，还没通。我要拿这鬼丫头的游戏机到厕所玩，她还不高兴呢，得哄着才行。"

胖爷跟我碰杯时，女儿回来。

她坐定，看着我俩，诵道："道宦途踪迹，歌酒情怀，不似当年。"

我一愣，胖爷笑了："这阵子他妈天天教她读《乐章集》呢。"

"哦哦……好厉害。"

我知道胖爷的老婆是个小有名气的汉语言学者，为几家杂志写专栏，正准备出书。胖爷在一家上市公司做技术，也是刚跳槽不久，才



转正，今天调休。

"你……还没找到活儿干呢？"聊到工作，胖爷小心地问。

"没。"

"不想再做编辑了？"

"做了快 10 年的游戏媒体，坚持的东西，一点一点都放下了。为了改俩字和主编吵一架这种事，现在想来跟做梦一样。可能是因为累了吧，没想到这么快就累了。"

"总得找点什么事干。"胖爷说，"该放下的，要放下。"

"没错。"

临别，我送给胖爷的是一家游戏店的《新超级马里奥兄弟 2》预订卡，游戏上市时，店家会邮寄给他。

"《马里奥》系列"，是胖爷的最爱。

胖爷看着那张卡片，一声轻叹，半天也没说出什么。

我们一起走，路过烧烤摊。

女孩突然撒娇："爸，我要吃章鱼小丸子！我要吃章鱼小丸子！"

"好好好，给你买，乖。"

"我要吃两盒！"

"乖，两盒你吃不了……"

"不嘛，就要两盒……"

"吃多了会变胖，"胖爷指一指自己肥嘟嘟的肚子，"像我这样。"

"讨厌！那……咱俩一起吃嘛！"

女儿把脑袋顶在爸爸的肚子上。

"好好……买两盒。"

"嘿嘿。"女儿开心地蹦跳。

胖爷买了三盒章鱼小丸子回来，还有我一份。

彼时，一个拎着 PS3 的小男孩从我们之间走过，脸上笑得满足。

突然下雨，小男孩快步跑向地铁站，嘴里隐约地念念有词。

我和胖爷不必对视，就不约而同地笑了，我们躲到小摊的遮阳伞下避雨。

雨停，我和胖爷就此别过，胖爷带着女儿往地铁站走。

我看看手机，还没到回家的时间，有来自未婚妻的未接电话和短信，短信内容是嘱咐我回家前买些食材：番茄、鸡蛋、栗子、鸡翅、葱、蒜、通菜，要是今天不累，再买点面粉拎回来。

她这两天身体不适，岳父大人昨天在电话里数落我没照顾好她，今天非要来看看。他老人家不知道我现在没工作，我只能在外面晃到下班时间再回家。

我不放心未接的来电，又拨回去。

在等待接通的时候，我远远看见胖爷拉着女儿的手，挤进地铁站入口的扶梯，下一个瞬间他们就消失了。

2012.7.20



保持乐观心态，与家人同乐

文：铃

小林是个活泼的妹子。和其他女孩子一样，小林也喜欢逛街，喜欢买衣服，只不过她还喜欢打游戏。

小林学的是服装设计专业，可能是因为自己这方面比较有天分，别人在努力学习、研究作品的时候，小林总能抽出时间来打游戏。父母对于小林热衷于打游戏这件事情起初是比较反感的，好在父母都是好说话之人，只是受了一些言论的误导而已，于是小林准备想一些办法来让父母接受电视游戏。千挑万选，小林决定用擅长的“《无双》系列”来改变父母的想法。小林的父母在年轻的时候都属于爱学习的好孩子类型，同时保留对新鲜事物的基本尊重，这种情况只需要把两者结合起来就好了，这对于聪明伶俐的小林来说并不是什么难事。

趁着一个双休的机会，父母都在家里，小林在客厅的大电视上接上了PS2，放入了《真・三国无双4》的光盘。父亲在小林身后走来走去，不时往电视这边看几眼，直到发现了一大堆熟悉的名字。“这不是曹操吗？”父亲惊讶地说道。

三国时代的英雄们都个性十足，这段时期发生的著名故事父母也经常讨论，父亲对魏国比较感兴趣，其中曹操他是赞不绝口的；母亲支持蜀国，觉得诸葛亮料事如神，对关羽也很欣赏，两人以前经常因立场不同展开激烈的争论，双方都想以理服人，碰巧这些问题又不可能得出统一的结果，所以争论到后期往往就是各种耍赖，较真了之后相互不搭理对方的情况也是有的，但都是闹着玩而已，父母的感情好着呢。有次母亲生气了，将近半个月没跟父亲说一句话，父亲急了，求助于小林，最后小林偷偷策划了一场烛光晚餐计划，两人就和解了。也这正是因为父母的个性都这么可爱，小林才对让父母接受游戏如此有信心吧！

看到自己喜欢的角色在游戏中出现，父亲来了兴趣，像个大孩子一样坐在小林的身边。“丫头，为什么他们说的都是日本话。”父亲一句“日本话”，让小林差点笑出声来：“这是日本做的游戏，主要也是在日本销售，当然说日语啦！这跟国外电影到了中国都有普通话配音是一个道理，这是为了让本国人能听懂啊！”进入关卡选择画面，小林开始进一步介绍：“这游戏把大部分有名的战役都重现了，战场上的任务和事件也跟史实上发生的事情有很大关联。你比如赤壁之战，蜀和吴处于结盟的阶段，所以在同一边，这场战斗的关键是诸葛亮需要借东风，我打给你们看……”。一听到诸葛亮，母亲从房间里跑了出来，悄悄坐在了小林身后，为了不破坏气氛，小林假装不知道。

接下来的几分钟是小林最得意的时刻，她选择心爱的赵云保证了诸葛亮全程借东风的过程，火计成功后，魏国士兵元气大伤，这无疑以生动的方式还原了历史事件，在父母感到震惊的同时，小林又开始趁热打铁推销描述日本战国期间的“《战国无双》系列”。

那一天，小林的作战计划取得了显著成效，只是那天之后，PS2不是自己一个人在玩了，父母偶尔会抢去试试，特别是父亲，玩上就不给了，真是伤脑筋……

除了“《无双》系列”，小林对恐怖游戏也很感兴趣，《零》和《寂静岭》她都很热衷，前者她还打得不错，较难的《ZERO》小林坦言超出了她的能力范围，但《红蝶》和《刺青》的高难度都不是问题。不过《寂静岭》就没那么顺利了，小林似乎不太适应游戏的操作方式，但又舍不得完美的剧情，特别是二代，一直没能打过去总觉得十分不甘心。小林有个好朋友也是打游戏的妹子，那家伙动作和射击游戏都玩得来，于是就把存档拷近记忆卡里去找她帮忙。





小林卡住的位置是《寂静岭2》的前半部分，甚至可以说刚开始不久，那是在公寓内第一次遇到三角头的位置，由于空间狭小，被三角头的大砍刀碰到就是死，光躲避就成问题，更别说是打了，不过那个妹子虽然《生化危机》玩了好几作，但《寂静岭》也没打过，于是就想小林先演示一下给她看。由于自己在这位置卡了一年了，所以小林紧张得不得了，抱着必死的心态，小林拿起手中的木棍，贴着三角头一阵狂抽，然后迅速回到角落里，拿起小手枪对准三角头不停开火，这过程中差点就被大砍刀给碰到。数不清小林打了多少发子弹，三角头突然下楼离开了，两个妹子愣了一下才明白过来，这卡了一年的位置就这么过了，果然心态摆正后会有意外收获吗？这样的结局稍显意外，但小林觉得很满足，毕竟这位置还是靠自己的实力打过去的，害怕发生意外，小林还特意控制詹姆斯跑回公寓里存档，想把这一伟大的时刻记录下来，生怕会不幸遭遇停电或死机。

如今，在家里打游戏早已是合法化，小林把X360和PS3各入了一台，也解决了家庭成员之间家用机供应不过来的情况。走上工作岗位后虽有些忙，但小林依然保持着对游戏的热情。“手上的游戏不用太多，找到一、两盘合适的游戏，把它们研究透就行。”小林笑着说。



潘多拉之盒

文：九兵卫



那个年代，Game Boy 这种高级玩具比 MP3 什么的可要稀罕太多。

当他第一次拿着那台又厚又沉的 GB 来到我们的面前，"掌机 = 俄罗斯方块"这个狭隘的观念从此在脑海中灰飞烟灭。就像一个潘多拉之盒，无穷的吸引力让它成为众人的焦点所在，对此他似乎一点都不意外。他只是反复一遍又一遍地叮嘱着那些来借机器过去玩的死党："关机后一定要等屏幕上那条黑线消失才能重新开机，切记切记！"这句话听他说了很久，后来也没有人去考据过，毕竟这只是他慷慨借出游戏机的惟一条件，大家也就都默默遵守着。渐渐的，Game Boy 变成了一种公共的娱乐方式，虽然屡次被不同的老师以不同的理由没收，虽然也屡次以不同样的姿势从不同样的地方自由落体，但这个有着光圈笼罩的"砖头"神奇地躲过了各种各样的劫数，一直在所有人的身边扮演着播撒欢乐的角色，简直可以用不可思议来形容。

高中整整三年的时间，他都坐在教室的最后一排。每天背着上学的单肩帆布包里，除了被卷成废纸一样的讲义和几本翻烂的游戏杂志，最重当然也最贵重的永远都是游戏机，从最开始的 GB 到后来的 GBA。因为经常上自修课打游戏，所以他的书包里也装满了各种电池，其中还有一些电池是用完后被咬被敲变形的，这样可以压榨出最后一丝的电量。虽然在个人习惯方面，他确实有点宅甚至有点邋遢，但这并不影响他每天开开心心，朋友络绎不绝，用他自己的话来说，人就是要活得飘逸一点。也正因如此，在那些羡慕他打游戏的人当中，或许很多人其实只是羡慕他那种洒脱的生活态度，尽管大多数人当时并没有意识到这一点。

很难用具体的文字来形容重压之下的高中生活是何种精神状态，我们不知道也不期待任何未来，只是茫然地重复一天又一天的光阴，惟有他和他的游戏显得那么另类，甚至另类到有点耀眼。越来越多原本毫无交集的人围在他的周围讨论起五花八门的游戏、放学后也总能看见一帮人跟着他为了那一月两本的游戏杂志把小小的报刊亭撑爆，这简直就像一种高速传染的 T 病毒，直到高考的终焉突然降临，一切戛然而止。

毕业后，原本的死党们各奔东西，慢慢的在新环境中有了新生活，那些游戏的日子似乎在记忆中渐行远去。他念的是家里人推荐的一座医科大学，后来听说他第一时间买了台 PSP，在那个 PSP 游戏还没破解的时候跑去烟雾缭绕的网吧，挤在网游的人群里下载勉强能运行的 SFC 模拟器游戏，光是想想都觉得那么的格格不入；后来又听说他不玩游戏了，交了女朋友挥霍了时间与金钱最后变成了另外一个人；最离奇的传言是他出国了，继承了一笔不知道从何而来的遗产就销声匿迹……没人知道这些关于他的传言是真是假，很少人再次见过他，最后一次联络的电话也不知什么时候成为了无人问津的空号。

今年年初，突然接到老同学的电话说他遇到了一场严重的事故，很多人都跑去探望。十年后再次见到他的样子，一瞬间不知道说什么好。他还是很乐天地躺在病床上和别人开玩笑，时间就像是静止了一样。他说他买了台 PS3，想玩玩《战神》和《船长》，不过现在最大的梦想是像正常人一样活动，以后一个人去无忧无虑地旅游。生活的变故让我们周围的人和事都面目全非，而他还是那样一个喜欢游戏、又乐观又活泼的小伙子，我们已没有能力回到过去，时间让我们忘却过去的自己。游戏对于他对于那个年代，不仅仅是娱乐的工具，更是一个承载自我的容器，当我们将这个容器打碎，那些失去的便再也收不回来。

或许很多人受他的影响而改变了生活的轨迹，这些并没有办法也没有必要去统计。不过可以肯定的是，其中的一个人因为他而喜欢了上了游戏，然后又迷迷糊糊地成为了一个靠游戏吃饭的人，最后还鬼使神差地写下了关于他的这段轻于泰山但又重于鸿毛的文字。

——当然了，那个人就是我。



结语

玩游戏，尤其是玩家用机游戏，从本质上来说，是件很孤独的事情，这在网络功能尚未出现的旧世代主机上显得最为明显。但似乎每一个玩家身边，都仍然有那么几位朋友，能够分享彼此的游戏生活。而到了网络通讯条件更为便利的今天，横隔在我们和这些旧日好友之间的却不再是距离和空间的限制，而是生活本身的变化。时光变幻，岁月流淌，物是人非，曾经的机友，或许早已为人父母，又或远走他方，甚至渺无音讯。但总有那么一段友谊，值得去铭记，去怀念。这篇特企，献给我们的机友，也献给所有的玩家，与你们的机友，希望从这些充满情感的文字当中，你们也能够想起属于自己的美好时光。

文 莱莱子

在钢铁的苍穹下

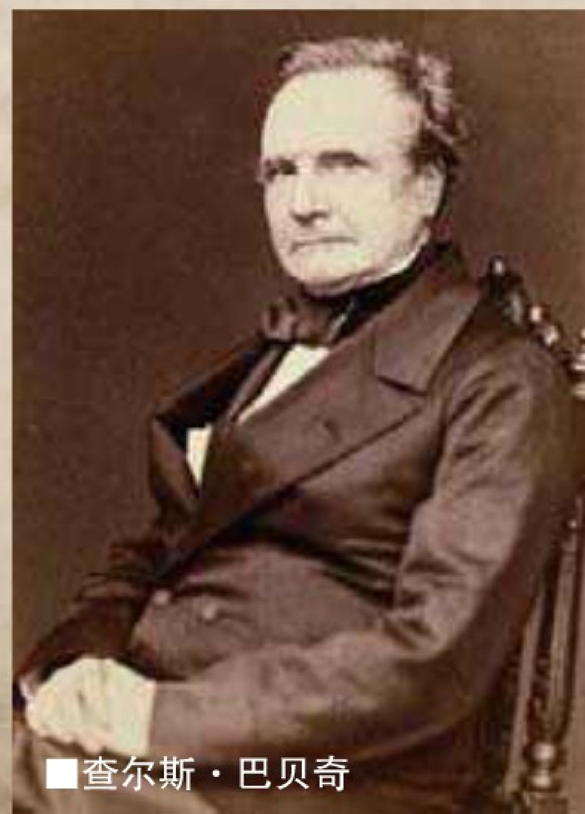
蒸汽朋克的幻梦世界

One day, we will meet again.
（终有一天，我们将再会于）
Under the Iron Sky.
（那钢铁苍穹之下。）

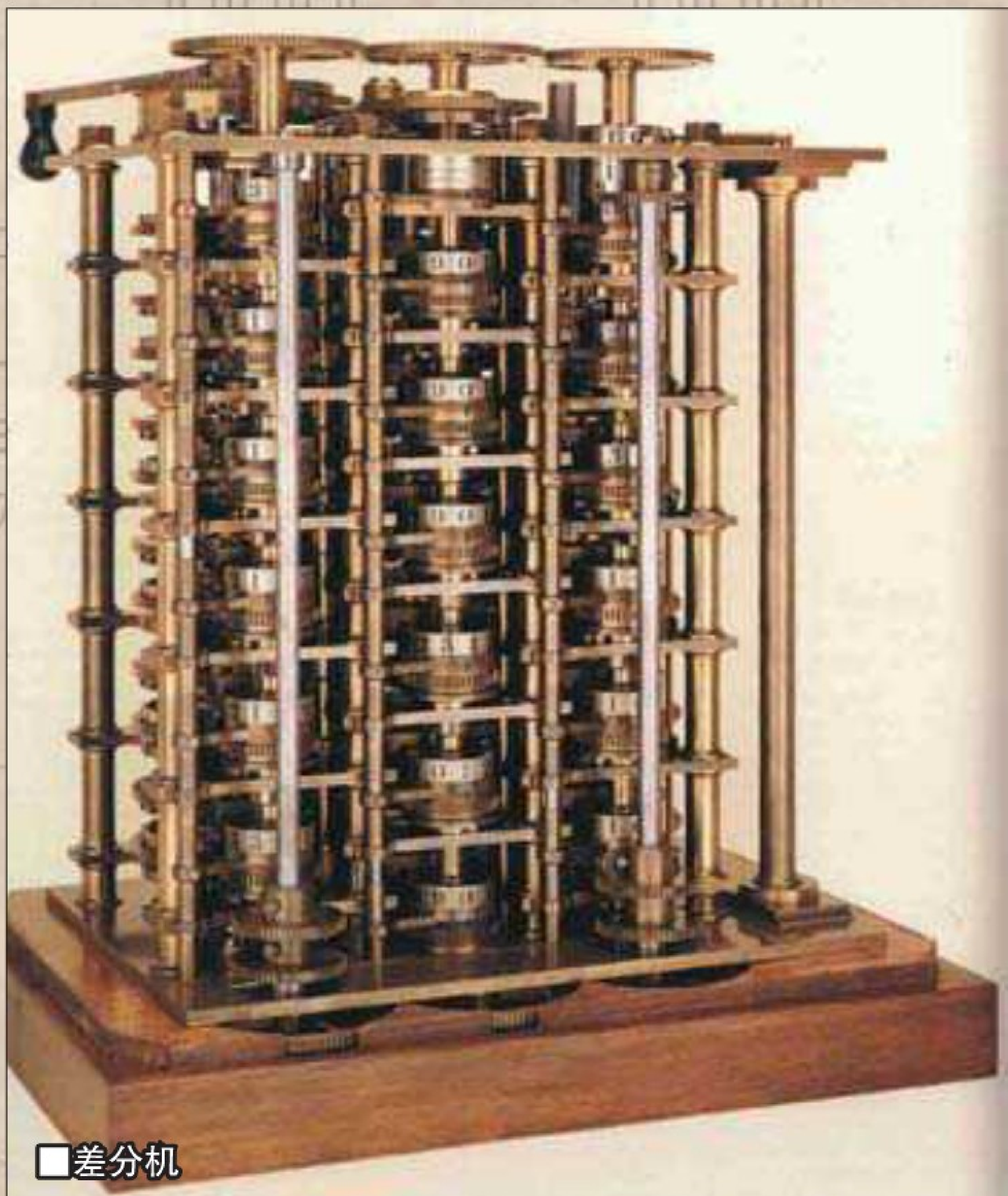
——引自电影《钢铁苍穹》主题曲

1842年，在世界史课本中应该是一个算不上多重要却也不太平凡的年份：4月，英国生物学家理查德·欧文在自己的书中第一次正式使用“恐龙”这个名词；5月，拜工业革命之赐而崛起的英格兰工人阶级发动第二次宪章运动，向英国议会要求普选权；8月，在两年前开始的第一次中英鸦片战争以清政府的败退告终。继续下去，我们还可以看到《红与黑》的作者、法国作家司汤达在这一年逝世，而20世纪低温技术的创始人卡尔·冯·林德则刚刚出生。葡萄牙治下的澳门第一次举办赛马大会，盛况空前，成为日后博彩业兴旺的开端。此时的香港却刚刚被划归英国，还是个不起眼的渔村小岛。当然对于中国人来说，《南京条约》的签订意义非凡，尤其是它已被定义为中国近代屈辱历史的开端，和传统封建社会转型的起点。而假如我们再站高一点俯瞰，这一事件无疑是新与旧、东方与西方两个不同世界剧烈碰撞的必然结果：已经缓慢地走过了四五个千年的中华帝国，和近一个世纪以来才开始从蒸汽与齿轮上崛起的“日不落”帝国，俨然时间洪流中的两股暗涌，正在此消彼长地驱动人类文明的巨轮轰然前行。

但是，估计哪一本历史教科书上，都不会专门提及，这一年对于一个名叫查尔斯·巴贝奇的英国人来说，却是非常重要的，而且还是非常沮丧的——他一生最重要的发明、被他称为“差分机”（Different Engine）的一种自动计算机械的制造宣告失败。究其原因，除了英国皇家学会和政府的撤资，还因为当时英国这个世界上最先进国家的工业加工精度，都达不到设计图纸要求的水平。得不到可用的零件，差分机自然无法正常运转。巴贝奇很不甘心，这也不奇怪，因为他的机器无论是理念还是结构，都是正确可行的：从1822到1832年，他已经成功地自行设计并亲手制造出一台相对简易的小型差分机，能够以人力或者畜力驱动，完成精度在6位小数的许多函数运算。第二台机器则目标被定在了20位小数精度，用大型蒸汽引擎提供动力，应该说是前一台差分机的升级版本。


■查尔斯·巴贝奇

巴贝奇希望制造这种全自动计算机的目的，则可以用他那位传奇的女助手——著名诗人拜伦男爵的女儿爱达·拜伦的话来概括：“……不论在可完成的计算范围、简便程度以及可靠性与精确度方面，或是在计算时完全不用人参与方面，这台机器都将达到前所未有的高度。”事实上，年轻时代的巴贝奇正是因为发现，花费了大量人力编纂的《数学用表》（类似今天中学生使用的函数表一类的数学工具书）中存在数量惊人的计算错误，才毅然决心研制一种能把复杂的函数运算简化为普通加减法，然后自动得出结果的机器，“差分”一名即来源于此。而后来，他仅仅提出构想而从未付诸实践的“分析机”（Analytical Engine），则已然放弃了传统十进制编码，直接改用二进制，而且还出现了存储器（内存）和中央处理器（CPU）。数学才女爱达还亲手为其设计了历史上第一套软件程序。由此我们完全可以看出，无论从差分机的作用，还是运行原理，其实都可以认


■差分机


■机械巨龙

定为是现代计算机的雏形，只不过其中主要部件不是大规模集成电路，而是齿轮和轴承。

巴贝奇的第二台差分机一共有二万五千多个零件，总重约五吨，被绘制在21张大型图纸上，其主要零件的误差必须控制在千分之一英寸以内。可是，经过长达10年的努力，英国最著名的克莱门特机械制造工厂也最终只完成了不到一半的部件，而花费的英镑早已大大超过巴贝奇本人和他的主要投资人——英国政府的预期。

于是，在1842年那个寒冷的冬天，计算机发明的先驱者查尔斯·巴贝奇，只能黯然面对已经空无一人的作业车间，和满地狼藉的齿轮螺母。最终，他的图纸和已造好的部分零件，被送进了伦敦皇家学院博物馆展出。早先完成的那台小型差分机也在那里，为参观者做一些简单的数学运算表演，直到今天。一个有趣的消息是，2008年，英国的计算机工程师已经按照巴贝奇的设计图纸，成功造出了第二台大型差分机，但耗时长达17年，投资更是惊人。他们下一步决定着手复原更先进的分析机。这再一次说明巴贝奇和爱达的路没有走错，只是运气不好。

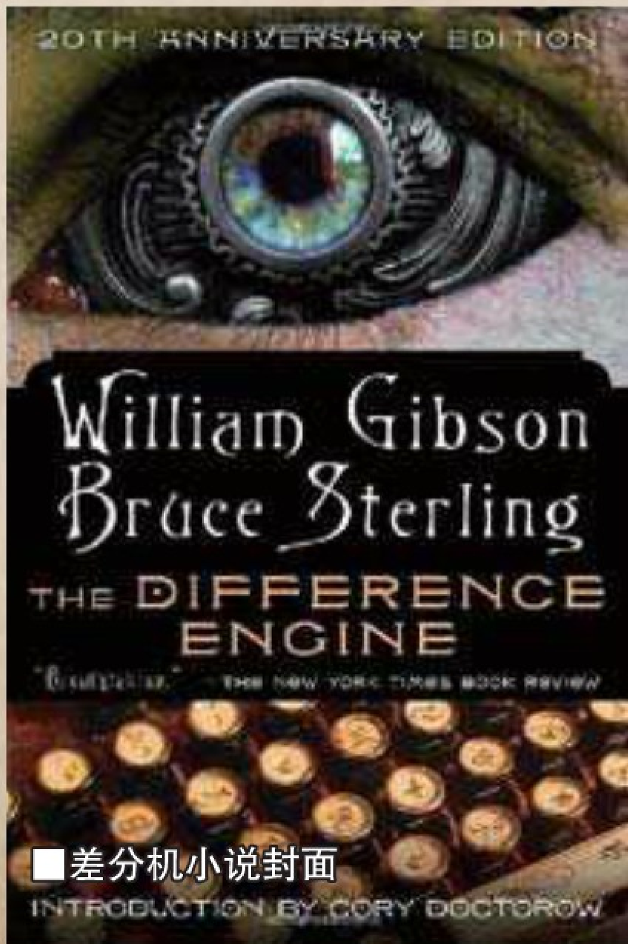
差分机的失败，实在是一件令人扼腕叹息的事情——任凭谁，只要想象一下，人类本来有机会将电脑的发明提前一个世纪，脑海中恐怕都会不断涌现出我们在这“赚到了”的一百年中可能达到的成就：太空之旅、登月、天气预报、全球通讯和导航系统、互联网的出现和普及……你能够相信，福尔摩斯不用等到《神探夏洛克》的诞生才能上网、写博文，开膛手杰克寄给苏格兰场的威胁信将是一封匿名电邮或者一段杀戮视频，莱特兄弟的飞机或许曾经有机会把人类送出大气层之外，而儒勒·凡尔纳的月球之行和鹦鹉螺号潜艇则完全可以是纪实文学而非科幻小说吗？

当然，在大型计算机的帮助下，相对论和量子理论的发展都会更快，原子弹的出现也会提早。有了卫星导航的定点打击，摧残二十世纪的两次世界大战的烈度与持续时间都会增加，但结果却未必一样。更有甚者，托差分机的福，日不落帝国也许压根就不会被美利坚超越，而英国领导下的欧洲同苏联之间的冷战，因为要在同一块大陆展开，则会更激烈、更可怕，最后彻底演变成全面核战——假如我们还没有在二战中被希特勒征服的话，说不定世界早在2012甚至千禧年之前，就已被充分进化之后觉醒的“天网”或者“母体”夷为平地。

已经吓尿了？别怕，幸好你所在的量子宇宙选择了巴贝奇失败这一分支，而另一个完全相反的结果，对我们来说，仅存在于科幻作家威廉·吉布森（William Ford Gibson）的小说中。

以《神经浪游者》（Neuromancer）一书奠定自己科幻大师和“赛博朋克”（cyberpunk）流掌门人地位的美籍加拿大作家威廉·吉布森（威廉·吉布森），在他与布鲁斯·斯特林（Bruce Sterling）合写的一本平行宇宙观科幻小说（Alternate History）《差分机》里，用想象力和文字扭转了历史，让查尔斯·巴贝奇和爱达·拜伦的努力没有付之流水——巴贝奇成功地造出了第二台大型差分机，并且在爱达的帮助下，进一步研制出了“分析机”，从而彻底改变了英国工业革命的面貌，在19世纪中叶，就提前把人类带进了计算机革命的浪潮中。

书中所形容的维多利亚时代的“电脑”，是一种以无数齿轮、活塞、杠杆、轴承组成，并由蒸汽机驱动的庞大怪物，和今天我们熟识的家用PC毫无相似之处，与真实的第一台由真空管构成的电子计算机ENIAC也截然不同。然而它们却都在人类社会中扮演着同样的角色，用爱达的话来说，就是“虽然能计算但不能预知任何真理，它的本分是帮人们去做命令它做的一切”。可是，在书中，人们却身不由己地发现：外表还很原始的“古董电脑”差分机已经开始超越爱达和巴贝奇最初的设计，其某些自由进化的代码竟然显现出“人工智能”的迹象。于是，真实世界里近三十年才开始困扰人类文明的AI幽灵，却提前在那浓雾滚滚、车马辚辚的十九世纪的伦敦，就钻出了潘多拉之盒。



■差分机小说封面

这种将蒸汽工业文明的标志性产物，同后来的电气电子时代元素混合起来的科幻风格，一经问世，立刻被命名为“蒸汽朋克”（Steam Punk，简称蒸朋），以示与同源的“赛博朋克”的区别。吉布森和斯特林创作《差分机》的初衷，是想以一种全新的视角，向人们展示一个科幻小说中非常“古老”的话题——科技的力量和危险。只是他们破天荒地将新技术突破放在了一百多年前的过去，用19世纪的人物和背景，讲述了一个在21世纪，或许也将在未来许多世代中困扰人类的问题：如果科技趋于失控，如果我们的造物超越了我们本身，那世界将会怎样……？这其实是一个被《黑客帝国》、《终结者》、《攻壳机动队》等很多后代赛博朋克名作所不断重复的母题。但《差分机》的独特之处却在于，书中描绘的那种将往昔、现在和未来世界的各种特征杂糅一处，如梦似幻但又似曾相识的景象，从美学角度而言，实在是非常独特而太过诱人，予人的冲击力和震撼甚至远超小说主旨本身，只要想象一下以下这幅图景你就明白：

一边是泰晤士河边和伦敦街头的煤气灯闪烁，一边是天空中轰然作响的巨型飞艇缓缓飞过；一边是穿礼服戴高筒帽的绅士脚步匆匆，一边是造型原始、散发着机油味的机器人警察在漫不经心地巡街；一边是维多利亚时代的淑女在晚会上翩翩曼舞，一边是刚将两只眼球都替换为机械镜头的布尔战争老兵在高谈阔论。而某处的某个阴森黑暗的地下室里，或许正有一些心怀不轨的人，正绞尽脑汁地用最先进的差分机编写程序、绘制魔法阵，试图将另一个时空的远古邪神带到这个世界……

这种同时兼具怀旧与摩登，复古与先锋，科学与魔法，理智与幻梦的艺术风格，虽然其命名和主体概念的成形晚于赛博朋克，但普及程度很快就远超后者，各种相关或者打擦边球的漫画、电影、小说、游戏接踵而至，风起云涌，说它是自20世纪初洛夫克拉夫特的克苏鲁神话，和1950年代托尔金开创近代史诗奇幻之后最有影响力的通俗文学流派，也完全不为过。

不过，虽然目前几乎公推《差分机》为蒸朋的第一代表作，可它却并不算开山鼻祖。类似风格的电影早在20世纪初电影刚诞生之际就已经出现，80年代更是随着《回到未来》、《少年福尔摩斯》、《终极天将》等佳片的上映达到了一个高潮。在小说界，架空的维多利亚时代背景冒险故事也屡见不鲜。K.W. 杰特1979年的小说《摩罗克之夜》，被公认为是最早的正统蒸朋作品。该书恶搞了威尔斯的《时间机器》，将未来世界的摩洛客人带到19世纪伦敦，占领了下水道。同时代的还有迈克·莫柯克的《钢铁沙皇》、詹姆斯·布雷洛克的《侏儒》等，都将背景设定在维多利亚时代，情节上调侃当时的某些事件。

1927年，在被后世奉为丰碑的德国无声片《大都会》（Metropolis）中，出现了一个宛如钢铁丛林的“超高层大都市”，居住其中的人类分裂为生活在光鲜亮丽的“高层”的特权阶级，和被迫呆在冰冷阴暗的“底部”、终日劳作的穷人们。电影借鉴了1920年代流行于美国的摩天大楼式建筑，以超越时代的史诗般画面，成功展现出后来弥漫在《蝙蝠侠》、《黑客帝国》、《移魂都市》等许多电影中的末世歌特风格——高耸入云的楼群，尖锐怪异的线条，厚重不详的阴暗，纸醉灯谜的光芒背后是挥不去的魅影，压抑的气氛仿佛让观众通过神之眼在漠然审视其中的居民。

而在展现上下层人们生活场景的极端反差时，影片大胆运用各种在我们看来，带有强烈蒸



■蒸汽男孩


■蒸汽朋克风的城市图景


■蒸汽朋克风格机动堡垒


■中国风的战舰

朋特点的代表物：大都会顶层穿梭的飞行器，随处可见的机器仆人，人们穿着1920年代的服饰，身上却接驳着各种机械义肢。至于在那钢铁地狱一般的“底层”，这种表现主义烙印则更加鲜明：污秽的齿轮和轴承，生锈的机器人残骸，各种巨型机器狰狞扭曲，怪兽般充塞着逼仄的空间。而着黑衣的工人在那面只有10个钟点的怪异大钟控制下，神情呆滞，蚂蚁一样穿梭忙碌，几乎毫无停歇。

电影的主线是大都会统治者弗雷德森之子弗雷德和“底层”姑娘玛利亚之间的爱情故事，穿插“弗兰肯斯坦”式的机器人获得智慧、开始反抗人类，巨型机器食人，工人暴动等众多反乌托邦式支线。但总体来说情节趋于混乱，其壮观的视觉效果远高于故事本身。影片原本长达三个半小时，在柏林首映时的长度为153分钟，后来在全世界各地上映的版本均有不同程度的增减删节。无良剪刀手的肆意篡改，令其剧情的纷乱雪上加霜。但是由于二战等因素，完整的母片再难寻觅，约四分之一的片段已经永久佚失。只有2008年在布宜诺斯艾利斯的电影博物馆里发现了之前从未找到的23分钟胶片，已被加入《大都会》的蓝光版中。而这部耗时2年多，共有三万人参与拍摄，拥有默片时代最宏大的投资，最后却票房惨淡到让德国国家制片厂濒临破产的巨制，在2001年就被联合国教科文组织列为世界文献遗产之一。

《大都会》中未来城市的鲜明风格深入人心，后世只要涉及此类题材总能从中找到它的影子，比如《银翼杀手》、《第五元素》、《星球大战》，还有上面提到过的《蝙蝠侠》和《移魂都市》等等。日本著名动画导演大友克洋就是一位深受蒸汽朋克和《大都会》影响的人，他不仅在2002年亲自操刀将手冢治虫的同人性质长篇漫画《大都会》改编成动画电影，还拍了最纯正蒸朋风格的《蒸汽男孩》。在其他的作品诸如《Memories》、《亚基拉》、《老人Z》里，大友克洋所致力表现的那个阴郁、充满机械感的反乌托邦式世界，无处不传达出蒸朋对他的冲击和烙印。

和同源的赛博朋克一样，蒸朋之所以也带有“朋克”一词，就说明它至少在诞生初期同样具有叛逆母题。正统的蒸朋作品很多都试图描绘一个被机器主宰、科技文明高度发达，但人类社会却濒临崩溃的世界。泛滥的物质文化常被用来与角色空虚迷茫的精神世界形成鲜明对照，同赛博朋克中网络虚拟世界与现实世界的彼此冲突一样。因此也就在齿轮、蒸汽、维多利亚风情之上，再度给蒸汽朋克添砖加瓦上其他代表性元素：

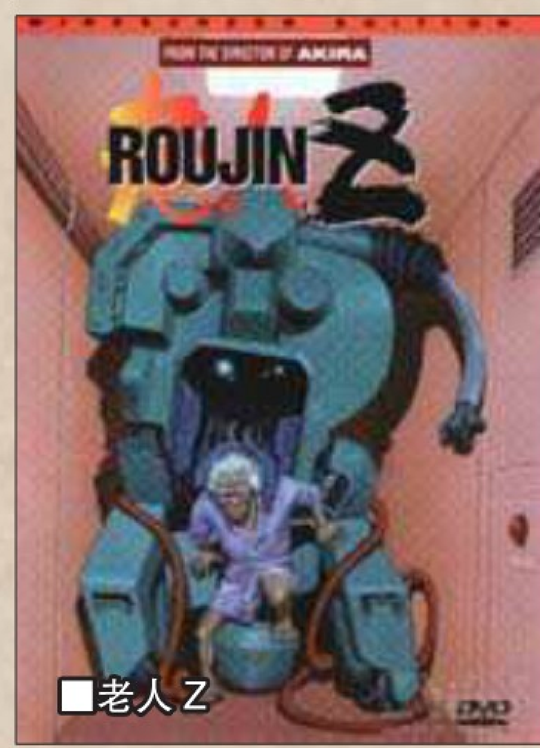
庞大冰冷的金属城市，晦暗的天空永远不见蓝色，砖块般厚重的乌云遮蔽太阳，巨型机器在城市的底部轰然作响，被遗弃的机器人倒毙街头默默地锈蚀……人们的眼神呆滞，半机械的身体在被污染的酸雨中瑟瑟发抖。科技仍在进步，却不知把我们引向光明的未来，还是浩劫的前奏。战争打了又打，核弹扔了又扔，混乱的世界渴望英雄，可在废墟上崛起的独裁者和野心家又被他们自己的疯狂埋葬……

除去某些我胡说八道的成分之外，单从审美角度而言，这种满目疮痍的颓废童话世界，在捷克Amanita Design小组2009获奖的Flash小游戏《机械迷城》(Machinarium)中最为典型，而大友克洋《Memories》短篇集中的《大炮之街》也可视为代表作之一。

此外，吉卜力的动画《天空之城》、提姆·鲍尔斯（Tim Powers）的小说《阿努比斯之门》、福斯特的《大机器就要停止运转了》，乃至更早的儒勒·凡尔纳的《海底两万里》等等，都带有很鲜明的蒸朋气质。我们自从结束漫长的农业社会生活，被迫地开始追赶工业文明的步伐时，这种惆怅的怀旧之情，和面对超级科技的蠢蠢欲动所感受到的恐惧，就一直萦绕在作家和艺术家们的心中。据说如果把整个地球的历史缩短为一年，那么人类要在12月25日圣诞节时才会出现，在新年钟声响起前的几分钟才迈入工业社会，在最后那一秒才开始使用电脑和飞出地球。人类文明



■游戏机械迷城



■老人Z



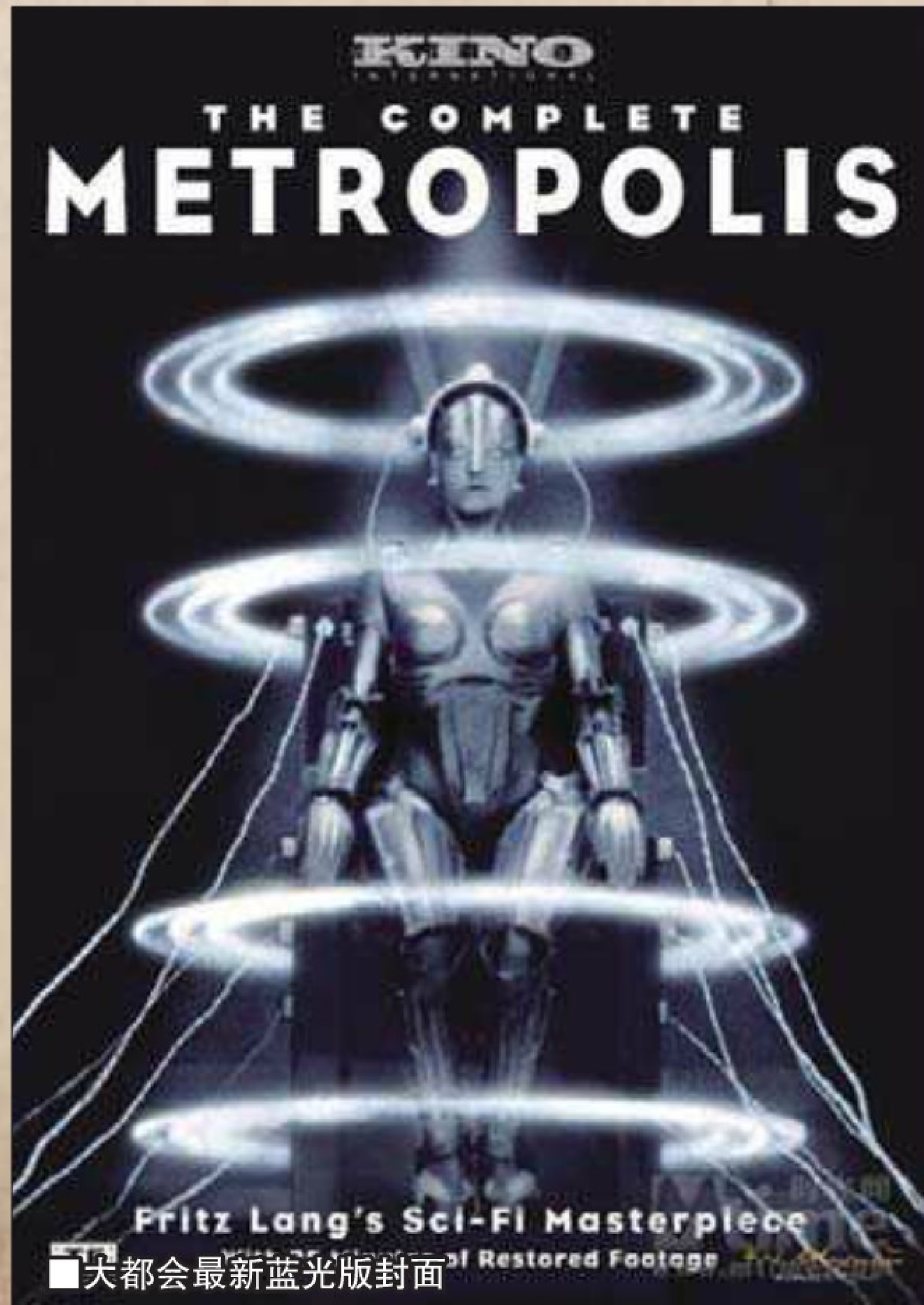
■大炮之街


■大都会的经典场景：机器人获得生命


■大都会中的未来城市


■大都会剧照


■大都会中的未来城市



■大都会最新蓝光版封面

的物质和精神两个方面，都在很短的时间里经历了翻天覆地的变化，人们或多或少地出现一种被力敌万钧的洪流挟持、身不由己的迷失感，而这正是蒸汽朋克诞生的原动力，因为它试图展现的恰恰是那些完全不由个人所掌控的“蝴蝶效应”的力量。

熟悉美漫的童鞋可能都对“平行宇宙”，或者“多重宇宙”观并不陌生，英文一般称为Multiverse，其中“multi”就是表示复数的前缀，和我们熟悉的“Universe”表示单数的“Uni”正好相反。根据“一切按照概率来”的量子理论，任何一个事件发生之后都可能产生不同的后果，而所有可能的后果都会各自形成一个宇宙——你在过马路的时候可能会被车撞到，也可能不会。车可能会撞到你，也可能因为避让你撞到别人。你被撞了可能会不幸身亡也可能只是受伤，或者，奇迹般地基本无大碍。所有的事件，所有的选择，每刻每秒都在不停地产生出平行宇宙，自大爆炸以来已经不知出现了几亿万个。有的平行世界和我们目前所在的这个很像，或许只有现任美国总统是奥巴马还是希拉里的区别，但有的却已经连基本物理规律都很不相同，普通人类在那里是无法生存的。基本来讲，分裂的时间越早，平行宇宙和我们的世界的差别就越大。但无论差异大小，也不管文学作品怎么虚构，按照这个世界的“游戏规则”，人类是不能和其中任何一个进行任何联系的，这就和正常情况下没有任何物体的速度能超越光一样，是铁打的物理规律。

尽管平行宇宙观以现有物理学水平无法证实，而且即使证实，人类也不可能与其他世界发生任何关系。但是，通过所谓的“人择原理”（Anthropic Principle，斯蒂芬·霍金将之称为“人存原理”），我们却可以以一种纯哲学的方式思辨平行宇宙的存在与否。科学家们一再强调人类幸运到不可思议：生物学家会告诉你在几亿年前的原始海洋中，有机分子自由组合形成最初的细菌的几率有多么低微；天文学家则发现，地球绕太阳运行的轨道只要再接近或者远离3%，我们的行星上就不会有液态水存在。而地球又刚好拥有一颗寿命足够长、体积适中的太阳，给我们提供恰到好处的光和热，以及充分的时间让生命进化，天空中其他大多数恒星不是比太阳大得多，就是已经死亡的“寒冷”的矮星；而物理学家则站得更高看得更远，他们说，构成这个宇宙的四种基本力——引力、电磁力、强核力和弱核力，只要其中一种在大爆炸时没有产生，或者产生时与现在稍有不同，我们面对的就将是一个完全不同的宇宙，不要说人，连星体都不会出现。如果质子的质量增加0.2%，它们会立即衰变成中子，原子就无法稳定存在。如果电磁力减小4%，便不会有氢，也不会有恒星。如果弱核力再弱一些，氢同样无法形成；相反如果它们更强些，就不会发生超新星爆发，除了氢和氦之外的复杂元素原子将永远被闭锁在死亡恒星的核心中，直到宇宙毁灭，就连行星都不能形成，更休提以碳为主要成分的生物体……

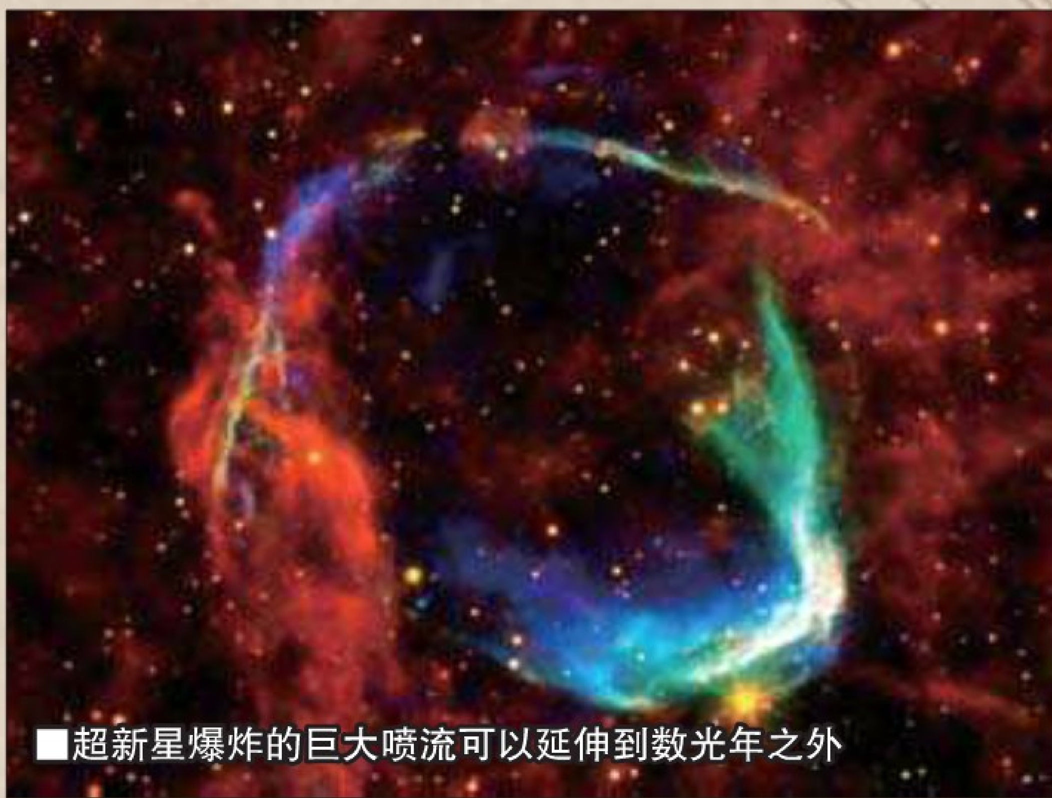
所有这些听起来仿佛都在证实一个古老的神学理论：人类是神的宠儿，有一只看不见的手在背后精心调节着一切，所以我们才可能生活在这个宇宙里。事实上，“人择原理”最初就是被用来反驳“哥白尼原理”（一种哲学概念，即宇宙之


■吉卜力动画天空之城Laputa


■ 1902年的短片月球之旅



■迪士尼动画星银岛


■超新星爆炸的巨大喷流可以延伸到数光年之外


■哈尔的移动城堡



■天空上校和明日世界

中一切存在都是平权的，其实也就否认了地球和人类的特殊之处。以哥白尼命名，是为了纪念他的日心说推翻了之前托勒密和《圣经》体系中地球至上的观念，颠覆了被中世纪神学思想统治的科学界）的，但如此之多的巧合，令一部分人的“宠儿”心理又死灰复燃——“赞美大自然的创造力，你可能相信这一切没有一个尽善尽美的超人的心智在运作着吗？”

可是实际上一切真的都是概率使然，尽管看上去低到几亿分之一，但摊在你身上不就是百分之百？好比你住进一间旅馆，房号恰好是你出生的年份，你会觉得巧合，对吗？但你不会因此就惊叹上帝的神威。我们在这里思考“为什么一切是如此精密？”的原因，其实只是因为我们碰巧出现在一个所有因素都恰到好处、允许星体和生命出现的宇宙里而已。我们没有选择平行宇宙的权力，我们所在的平行宇宙选择了我们，而我们才有可能反过来意识到宇宙的存在，开始探究它的奥秘。当然，我们也可以合理地推断，在那触不到的平行宇宙之海中，无数个其他的世界静静地漂浮其间，有些也有人类，有些出现了其他的智慧生命，而更多的只是一片或炽热、或混沌、或黑暗的“寂寞地带”。

“平行宇宙”观的出现，不仅在物理学界，也在通俗文学和娱乐领域引发了极度的热潮，《生活大爆炸》中的几个宅男就成天把它吊嘴边，Marvel和DC漫画，还有著名的《星际迷航》里的多重宇宙分支，已经复杂到叫人如堕五里雾中的地步。平行宇宙观和蒸汽朋克一样，是一种充满了无限的可能性，允许人们的想象力发挥至极限的“设定”，而且它其实是后者存在的基本。一切蒸朋作品的共通之处，并非一定要有复古的机械设计，或者科学与魔法的混搭，而是“这个世界有可能因为一个人，或者一个事件的不同而发生重大转折”的想法，《差分机》的故事就是最好也最典型的例子（当然它也兼备最传统的蒸朋的特质）。

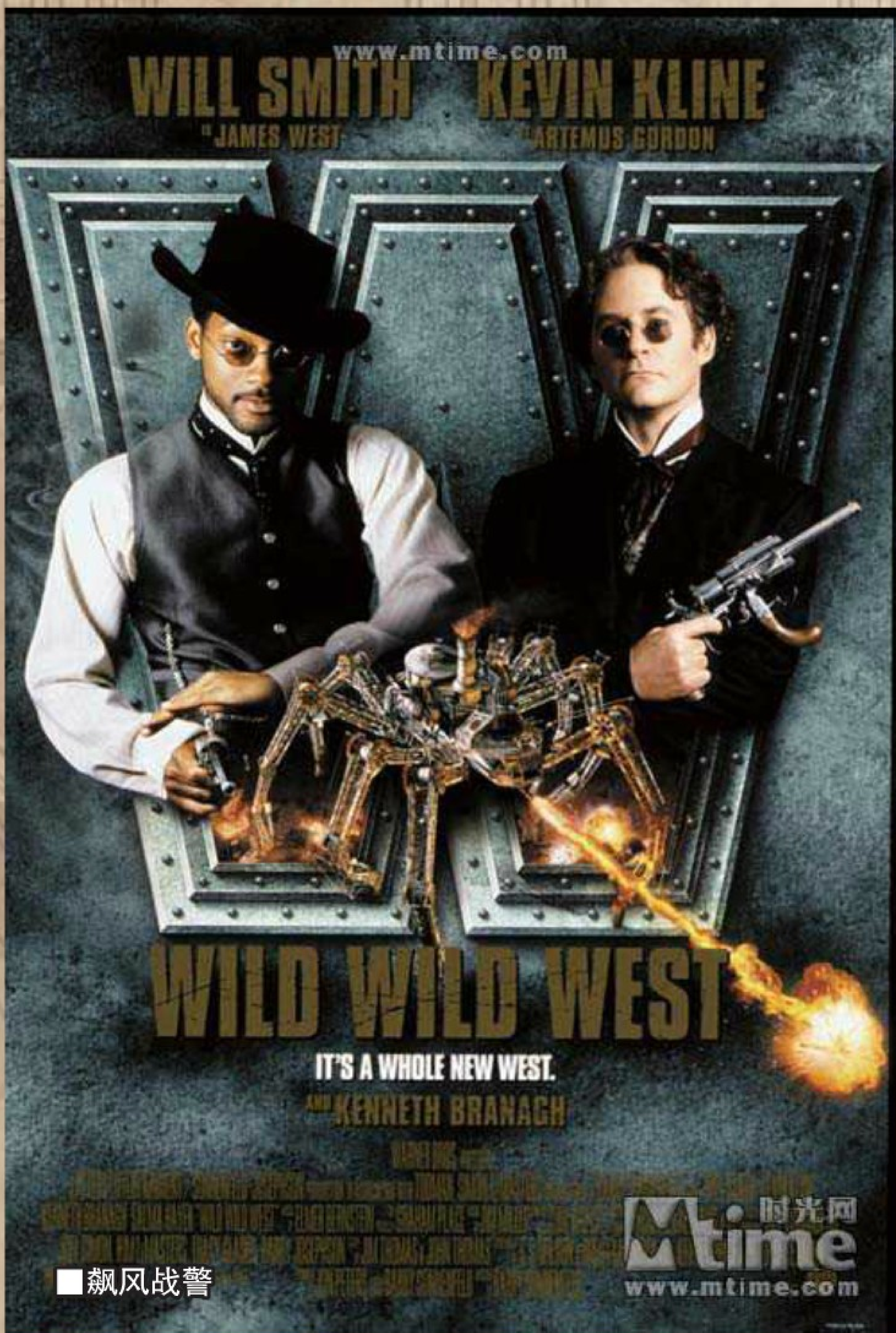
因此，其实我们可以说，正如相对论有广义与狭义之分，蒸汽朋克也可以有（笑）。狭义的蒸朋就是大家第一印象中的那种，像电影《天空上校与明日世界》、《蒸汽男孩》，或者2005年的动画短片《加斯帕·莫雷罗神秘探险记》，少不了巨大的飞艇、轰然作响的机械、四散喷射的蒸汽。尤其是后两者，连时间设定都严格控制在维多利亚时代的背景下。相比于《蒸汽男孩》，颇有“塔希里亚”风的水墨渲染动画《加斯帕·莫雷罗神秘探险记》则更注重表现航海家、科学狂人与怪物交织的超现实意味，精彩地探讨了机械世界中人和人性的救赎与牺牲。

而广义的蒸朋才能真正概括今天所有那些被认为带有蒸朋风格的作品——一个在某种机缘巧合之下，可能存在的、和我们的世界既相同又不相同的世界。那里的人们可以在百年前就造出了机动要塞（威尔·史密斯的电影《飙风战警》、吉卜力动画《哈尔的移动城堡》），也可以开发魔法能源用于战争和民用（DC漫画《红星共和国》、PS游戏《最终幻想7》），而他们的太空船则是一艘艘张着巨大太阳帆的双层三桅西班牙炮艇（PS2游戏《银河游侠》、迪士尼动画《星银岛》）……

“合理”和与现实世界的因果联系，是蒸朋与传统西方奇幻最根本的区别——你当然可以设想希特勒治下的第三帝国赢了二战，或者肯尼迪总统没有被暗杀，或者曹雪芹写完了《红楼梦》，



■动画短片加斯帕·莫雷罗神秘探险记



■飙风战警

或者郑和才是首次完成了环航世界一周之壮举的人，但是这些事件发生的起因和结果都必须可以解释、可以预测，创作者不是像《指环王》和《冰与火之歌》那样，生造出一个与现实迥异的魔法世界，更多地好像是在为已存在的人类社会与历史创作一个“同人”版本。这就是“平行宇宙”观对蒸朋最深刻的影响：万物有因亦有果，假如因发生了偏差，那么果又会如何？承载那个“果”的宇宙又会变成什么样子？

许多人都不理解，为何看上去既无机械亦无“蒸汽”的《阿努比斯之门》也会被划为蒸朋的代表作之一。小说讲述了和拜伦同时代的神秘诗人艾希布雷斯的一段冒险，但实际上却是一个时间旅行的故事：一个现代人回到 19 世纪早期，在魔法力之下与诗人互换了身体，引发很多奇异和惊悚的故事。它并没有我们熟悉的蒸朋风格元素，看起来更像是时下流行的“穿越小说”的鼻祖。但它的作者提姆·鲍尔斯最擅长的就是发掘看似平凡无奇的往事，糅合传说、神话与典故，重新赋予我们的世界和历史以别具一格的风貌，而这正是《阿努比斯之门》最成功之处。小说家用独特的视角重新讲述了拜伦男爵的某些奇怪行径、当时伦敦的怪人“狗脸乔”杀人事件，以及 1666 年伦敦大火的真实起因等等。同样的手法也出现于尼尔·盖曼的短篇小说《绿字的研究》，和改编自阿兰·摩尔同名漫画的电影《非凡绅士联盟》(The League of Extraordinary Gentlemen)之中。前者融合了福尔摩斯侦探小说和克苏鲁神话，讲了一个与传统《血字的研究》完全相反的有趣故事。而后者则手笔更大，拉来许多维多利亚时代文学作品中的著名虚构角色同台竞技——《所罗门宝藏》里的老探险家阿兰·卡特曼、《汤姆·索亚历险记》里的汤姆·索亚(长大版)、《道连·格雷的画像》中的美少年道连·格雷、《化身博士》里的海德博士、《海底两万里》的尼摩船长、《隐身人》的斯奇纳、《吸血鬼德古拉》的女主角敏娜·哈克，大反派则由当之无愧的“犯罪界拿破仑”莫里亚蒂教授担纲。而这两部看上去可以被称为“史上最强同人”的大杂烩，亦是蒸朋粉们津津乐道的经典之作，也都非常适合拿来诠释蒸汽朋克世界观中的“平行”之说。

当然，很多所谓的“蒸朋”并不属意于“因”，而更多着眼于“果”。一个现代和古代氛围交错的世界才是最令人着迷之处，就好比新版的电影《三个火枪手》一样——在大仲马的故事原型之上增加纯蒸朋风格的飞艇、转轮机关炮(我就汗)和各种超时代道具(铜甲潜水服?!)，虽然仅仅只是打擦边球之作，却也妙趣横生。近期的话题影片《钢铁苍穹》虽然风格较之《火枪手》要纯正得多，但也未对纳粹为何能在 1940 年代便登上月球加以交代，对“因”的处理更多偏向于政治寓言式，大约是预算限制，最终只能拍成黑色幽默电影的关系吧。而我始终认为，与其仅仅将蒸汽朋克运用为一种故事背景，而忽略它的精华部分，实在是有点本末倒置之嫌。当然也因为中国人对蒸朋实在了解太少，《差分机》到现在都没有正式中译本，除了一些风格上偏向蒸朋的电影、漫画和游戏之外，真正的“硬蒸朋”故事，我们并未读到几篇。而这方面欧美和日本文坛实在可以用“天马行空，眼花缭乱”来形容，那穿越的水平可比咱们这儿的玛丽苏和后宫向有技术含量多了。不过拿名人开涮这一点中外都一样：马基雅维利、埃德加·爱伦·坡、伊丽莎白一世、福尔摩斯、开膛手杰克……都是此类故事中的客人，有些还是不幸的常客。而威尔斯和凡尔纳的科幻小说也常常被拿来“同人化”，添油加醋又是一碗炒热的冷饭。

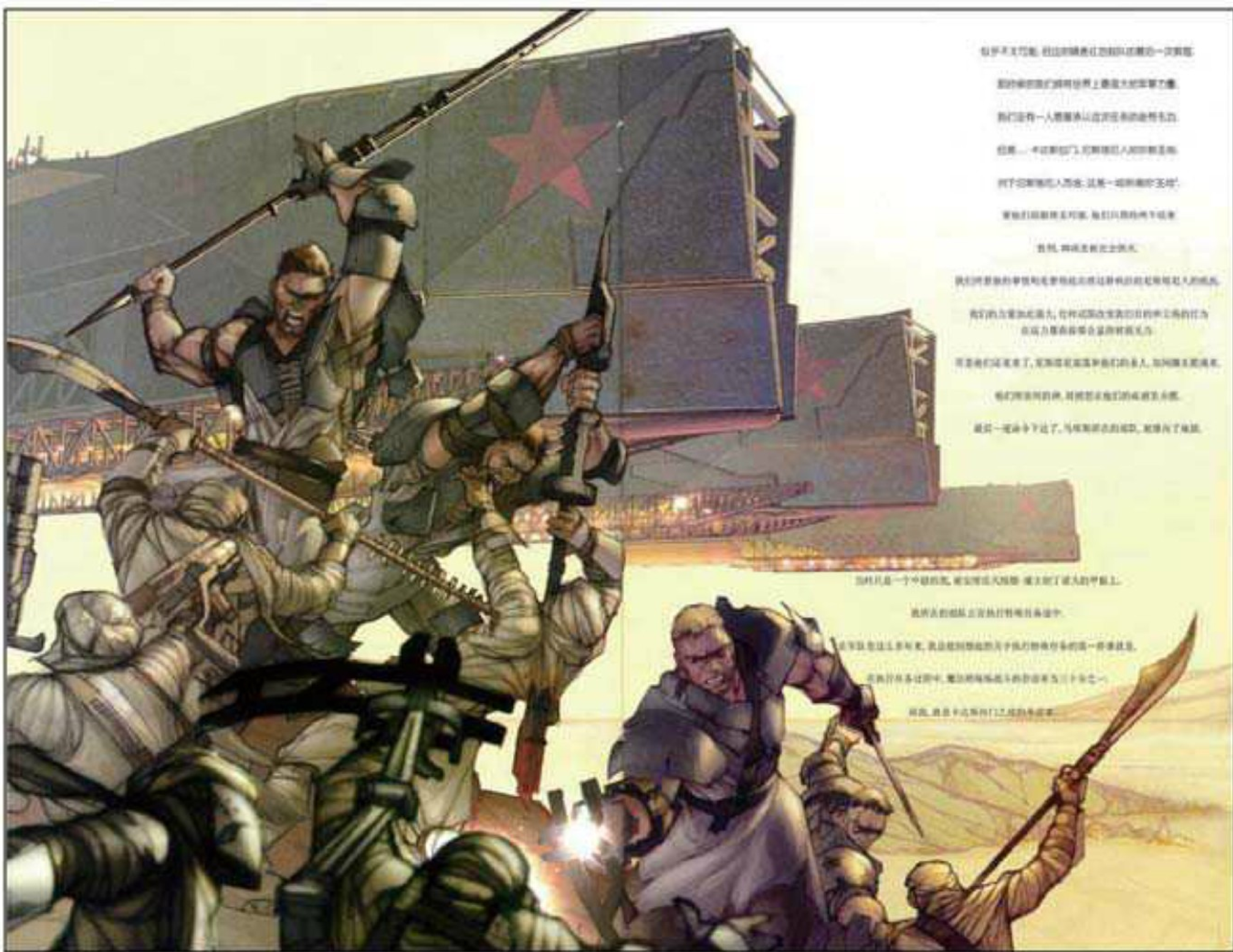
行文至此，或许可以看出，虽然我在努力给蒸汽朋克下一个定义，但效果并不好，有时我还自相矛盾(笑)。就像其他一切通俗文学流派一样，它之所以能得到今天这样庞大无比的进化空间，是因为其本质就是一种极有潜力、能够为人打开思维樊笼、任想象力驰骋的奇妙事物。正如克苏鲁神话同时具备科幻与奇幻两种特质，蒸朋虽然诞生之初是作为科幻现身的，但却一点都不妨碍它在奇幻文学的道路上并驾齐驱——科技可以是一种高级魔法，魔法亦可以是一种先锋科学，这一点在《最终幻想》的游戏和电影版之中尤其明显。同时它既代表一种美学趣味，包括机械、金属、迷幻的怀旧感，也可以摆脱这一切，单纯作为一种平行宇宙观而存在。换言之，虽然名字里有“蒸汽”和“朋克”，但蒸朋不一定要复古，也不见得要叛逆，它只是在不厌其烦地探究宇宙中各种可能的世界，或者这个世界各种可能的未来与过去……正如厄休拉·勒奎恩在她的《黑暗的左手》中所写：

——就你我的未来而言，什么是肯定无疑、可以预言、不可避免的呢?

——我们都终有一死。

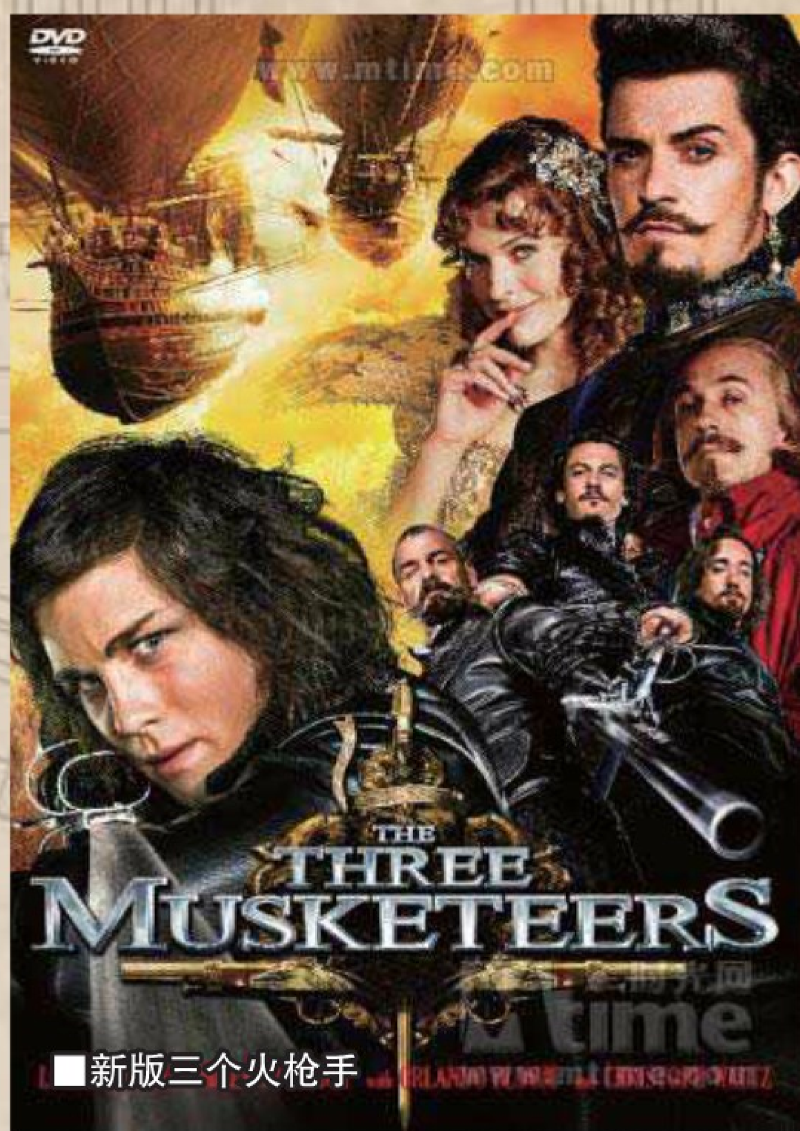
——说得对，真地只有这一个问题是可以回答的，我们都知道了它的答案……只有一种东西使生活得以继续下去，那就是难以忍受却永恒的不确定性：永远不知道下一步会发生什么。

瞧，无论前来敲门传教的慈蔼老太太对我重复多少遍“亲爱的，只要信了神，你的一切疑惑就都有答案了”，我也绝不想选择神的通途。并不是对他有什么不满，而是我不能容忍生命中一切的可能性、一切未曾找到答案的问题、和一切至高无上的神秘感就此消失殆尽。好奇心，和对未知世界愚蠢而美妙的挑战，是人类所能做的最伟大的事情，也是我们从毛茸茸的猴子，进化为能把自己送进太空的裸猿的最重要的原因，没有之一。而蒸汽朋克，正是在这一点上，打动了我们的某种本能。所以，不要让这篇文章拘束你对蒸朋的理解，也不要让什么“蒸汽”一类的概念限制你的想象力。事实上蒸朋是一扇门，门后面的空间无边无涯。在亚当和夏娃吃了智慧树上的果子，被震怒的上帝扔出伊甸园时，他们所面对的，也正是这样一个充满危险和各种可能性的新世界。我所能做的，只是为某些还不知道门的存在的人开启它。至于在导致平行宇宙分裂的选择权上，是屈服于撒旦的诱惑，还是皈依在天父的保护下，决定全在于你们自己。


□红星共和国


■阿努比斯之门中译本封面


■非凡绅士联盟


■新版三个火枪手


■漂浮的空中城塞



爱达·拜伦小传
Ada Augusta Byron


■爱达·拜伦

1815 年 12 月 10 日出生于英国伦敦，1852 年 11 月 27 日不到 37 周岁时就因宫颈癌去世的爱达·拜伦（亦随夫姓称为洛夫雷斯伯爵夫人，the Countess of Lovelace），生活在这个世界上的年数和她那个忧郁的诗人父亲拜伦男爵完全一样。她刚出生五周，母亲安娜·米尔班克（Anna Millbanke）就提出和男爵分居，因为担心后者放荡的生活方式影响爱达。拜伦男爵死于 8 年后，和女儿几乎没见过几面，然而遗传的力量如此强大，两人的才情与早逝的命运却出奇地一致。

因为不满丈夫的浪荡子作风，安娜虽然发现了爱达的才华，却不希望女儿也成为诗人，很早就给她请音乐和数学老师授课，希望能着力培养她的逻辑思维能力，让她当一个理性的人。爱达就是在数学老师玛丽·索莫维尔（Mary Somerville）夫人那里，第一次听说了查尔斯·巴贝奇的差分机，当时她才十七岁，已经深深为这种自动计算机着了迷。她在 1834 年的一次晚会上和巴贝奇结识，从此一直到去世，两人都是好友，互相写了大量的书信，交换科学意见和研究心得。

1840 年，巴贝奇在意大利都灵的各种学术会议上介绍他的差分机和分析机，希望能得到更多的投资，但无奈却失望而归。他的讲话被意大利数学家闵那布利（L Meneblea）搜集撰写为一部备忘录。原稿用的是法语，而爱达认为如果要扩大影响力，应该将其译成英文出版。于是她自己开始着手翻译这部讲稿，而且加上了比原文内容还长的注释和附录。正是她第一次提出计算机程序应该使用二进制而非十进制，还详细记下了自己编制的计算三角函数的程序、级数相乘程序、伯努利数计算程序，并且提出系列程序设计方法，包括循环和递归，以及类似于我们今天使用的流程图。经爱达之手写出的第一批计算机程序，到今天都仍然在被使用。她也因此被称为史上第一个程序员，并被用来命名爱达计算机语言。PS2 游戏《ZOE》中的 AI 电脑名叫爱达也是因为她的关系（但《生化危机》里那位不是哦）。

在巴贝奇制造差分机失败、一贫如洗的时候，爱达不惜变卖自己的珠宝资助他，还在无奈之下，和他一起设计一些廉价的自动玩具赚钱。她是一位忠实的朋友和坚强的战友，不仅完善了巴贝奇的分析机设计，还在后者因喉疾发声困难的岁月中，陪伴在他身边，帮助他表达和向世人阐述分析机的理念。是她在一个半世纪之前，就准确地预言了计算机的价值远不止于做数学运算，在编曲、排版、工业和其复杂的领域也绝对有大展鸿图的前景。而在不鼓励妇女出头露面、做正统学术研究的年代，她也是第一批敢于在科学论文手稿上签署自己真名的女人。

假如爱达能活得再长一些，或许《差分机》小说的预想真地能成为现实。事实是，巴贝奇在爱达死后的 20 年间，尽管几乎成了哑巴，还在坚持工作，但最终没能实现两人的夙愿。爱达·拜伦这位传奇数学天才的早逝，必定是多重宇宙分裂的一个奇点。或许，在近在咫尺却不可接触的某个平行世界，爱达颐享天年，差分机顺利诞生，千禧年我们就都被“天网”炸飞了，也未可知。就像法国诗人亚瑟·蓝波所言：生活在别处。

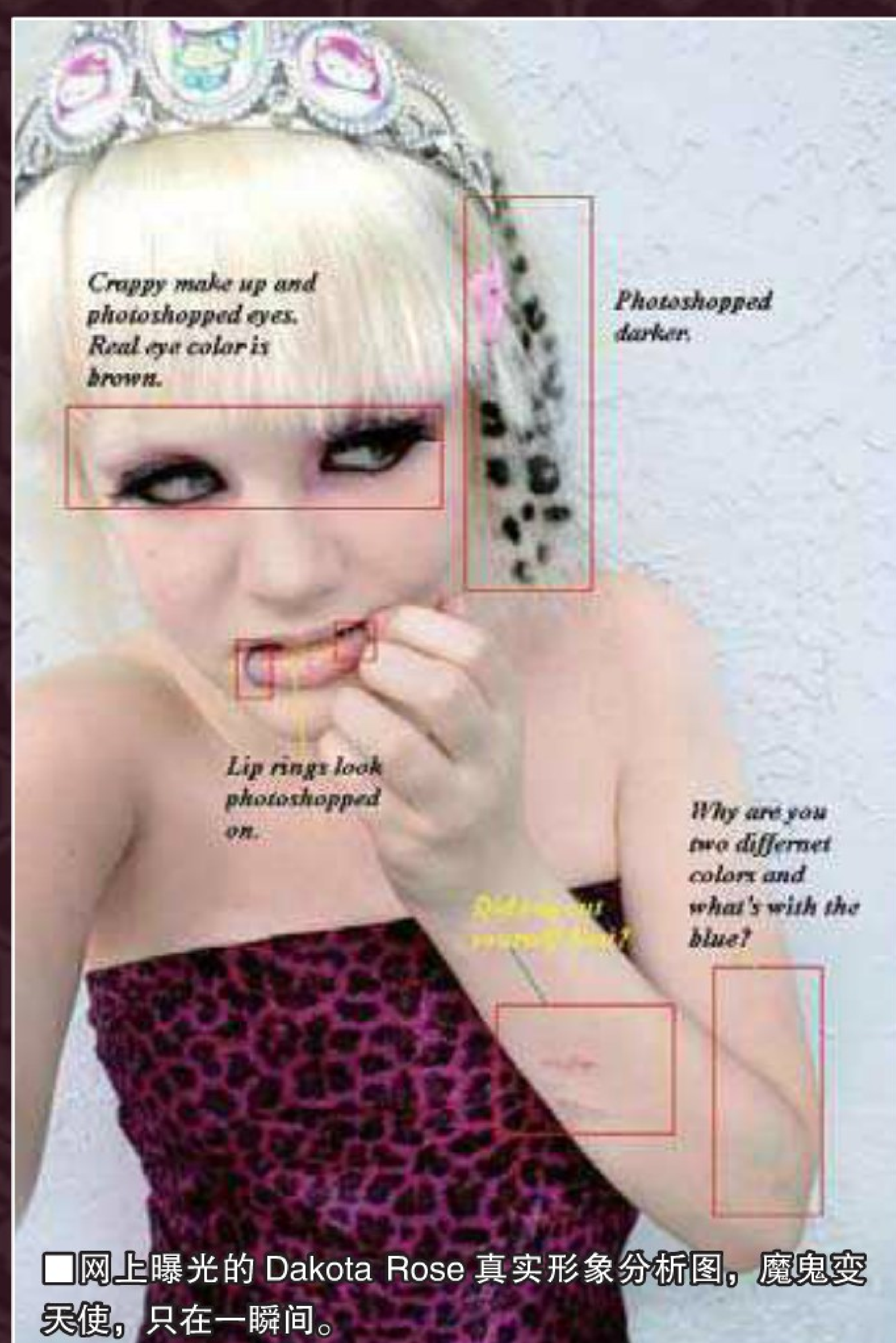


□PS2 游戏 ZOE

真人版芭比娃娃的真相



美国著名艺术家安迪·沃荷曾经说过，在未来每个人都有机会成名15分钟。在这个社交网络泛滥的年代里，他的预言正在成为现实。在日本发展的美国女孩Dakota Rose就是靠在网上自我炒作而成名，在照片中，她的脸蛋简直与芭比娃娃无异，所以被网友惊为天人，得到了“真人芭比”的称号。她的时尚短片如今在日本非常受关注，让她成为了一名广告女郎，最近还出现在大人气社交游戏《巴哈姆特之怒（The Rage of Bahamut）》的一系列电视广告中。



■网上曝光的Dakota Rose真实形象分析图，魔鬼变天使，只在一瞬间。

每当有新人成名，大日本第一论坛2ch上就会开始翻旧账本，挖掘新人过去的另一面，要么是他们过去的丑照片，要么是其与男友（或者女友）的合照，总之就是一切可能造成其形象受损的八卦新闻。西方人对明星负面新闻的接受度很高，上至吸毒、坐牢，下至私生活淫乱，都不见得能影响其星途。而在日本，偶像明星就意味着要有完美无缺的形象。

Dakota Rose在日本是通过YouTube短片和各种照片而成名的，并非凭借某某电影或热门单曲而蹿红。这种凭借网络美图红起来的新人，其真实相貌是否“货不对板”是人们所关注的。毕竟如今PS技术太强大，丑小鸭变天鹅只是几秒钟的事。而日本人对此尤其重视。最近Dakota Rose的电视广告播出后，许多2ch网友表示他们的感情受到了欺骗，Dakota Rose本人与其之前发布的YouTube视频判若两人。



■之前在网上风传的Dakota Rose照片，与其说是真人芭比，倒不如说是真人版充气娃娃……

过去，日本娱乐圈的名人常常谎报自己的年龄，因为日本的偶像明星有越来越低龄化的倾向。Rose自称16岁，而美国警方的资料显示其为19岁。在迷恋萝莉的日本，这种谎报年龄的行为被曝光之后足以令其职业生涯受到强烈冲击。更糟糕的是，他们发现自己心目中的“真人洋娃娃”真实形象相当可怖。不知是谁放出了一组Dakota Rose的真实形象分析图，图中的她与之前天使般的形象对比宛如魔鬼，图中还详细分析了她的眼睛、皮肤等是如何进行化妆和PS处理。这组图片出现后，在网上引发狂热讨论。

巨乳机器人入侵东京！



巨乳与机器人，日本宅男们热衷的两大永恒主题。将两者合二为一，就是最近刚在新宿歌舞伎町落成的“机器人饭店”。

继女仆咖啡厅之后，新概念的机器人饭店开始入侵东京。在这里有食物，有饮料，有穿着古怪的服务员，还有穿着古怪的……机器人！今后这里不仅是一个饭店，还将成为一个观光名所，里面有歌舞表演。最吸引人的是性感的夜场演出，穿着暴露的女性将驾驶机器人登场！宣传册中的口号是“性感军团出击！”

机器人饭店的经营者聘请了大批身材火辣的女性，分为几组，分别穿上不同颜色的服装。饭店的装修加上各种机器人设备，总共据说花费了100亿日元！表演中不仅有驾驶机器人的爆乳女，也有身着普通比基尼、小短裤的美女，还有摩托车开上舞台。另外还雇佣了一组鼓手，表演日本鼓和西洋鼓。



▲3000日元的门票中包含这样一份“陆海空套餐”（任选其一），饮料任选一种。

这样一个古怪的地方还能算是饭店吗？是不是饭店不重要，重要的是吸引眼球，把钱赚到手才是硬道理。别看歌舞伎町灯火辉煌、歌舞升平，其实近年来竞争激烈，在恶劣的经济环境下已经有大批商铺倒闭。经营者们



■据店方说，这样一台巨乳机器人的造价高达3000万日元。



▲机器人饭店的宣传册，100亿日元总投资的字样非常醒目。


▲身材火辣的姐姐操纵着巨大的机器人出场了！


▲比基尼军装女郎们坐在闪亮的坦克上登台。

挖空了心思吸引来这里放松的工薪族们，不断打擦边球的成人性感表演已经不够用了，还要有更新鲜的花样才行。像是这座机器人饭店外的两尊巨乳女机器人，就让过往行人无法不为之驻足。经营者还搞来一辆拖车，将两尊巨乳机器人摆在上面，然后在东京招摇过市，引起议论纷纷，宣传效果满点。

这样的机器人饭店里，吃什么喝什么已经不重要了，大家都是来看表演的。进场门票3000日元，包含表演费、茶位费，还有一份味道着实不咋地的套餐。夜场是每天晚上6点才开门，每晚有两三场演出。

从15米高超巨大白星公主的身上滑下吧！



继等身大小的高达等机器人模型惊现于日本各地之后，今年日本开始流行巨型动漫美女模型。在《海贼王》中，巨大美人鱼“白星公主”给大家留下深刻印象，现在白星公主的巨大模型开始在东京台场作为实物出现！



■超巨大的胸部，充分满足日本人的视觉需要。



▲白星公主滑梯的全貌，其实如果把滑梯抬高一些，从白星公主的胸部滑下的话，一定会更吸引人吧！


■白星公主与下方的游人对比，显得异常宏伟。

每年暑假，富士电视台就会在台场举办一场夏日庆典——“台场合众国”。所谓台场合众国，是在位于台场的富士电视台本部及其周边一些区域对外开放举办各种活动，购票入场，即可接触到平时在电视上看到的各种布景。每年《海贼王》都是该活动的常客，而今年《海贼王》的存在感将达到极致！

在“台场合众国”登场的白星公主为真实比例，坐姿高达15米。这个白星公主模型其实是一个滑梯，观众从它两边的楼梯拾级而上，从中间肚子部位进入，然后沿着做成人鱼尾巴状的滑梯滑下。官方将其命名为“白星美人鱼乐园”，已经从7月14日开始开张，将持续到9月2日，门票为1500日元，儿童票1300日元。除了最吸引人的白星公主滑梯外，乐园里还有其他的活动项目，包括《海贼王》的主题食物。此外也有T恤和限定版手办可以选购。

《生化危机》主题餐馆：真正的主角是美女！

大概已经听说，Capcom 开了一家《生化危机》主题的餐馆，这家餐馆已经在 7 月 13 日正式开张。这家餐馆的卖点是什么呢？难道你真以为是丧尸以及大脑状的食物吗？其实与所有与游戏有关的餐馆一样，它的真正卖点还是美女服务员！《生化危机》这个噱头只不过是某些装修元素罢了。

在这家“生化危机咖啡及烤肉店”里，有浣熊市风格的装修，有《生化危机》的一些道具样品，还有……跳舞的姑娘们。店内的墙壁上悬挂着不少《生化危机》道具饰品，还有一尊等比例大小的暴君模型，该模型是一家专业影视道具生产商制作的，他们曾为东映的特摄片制作道具。这家店里的店员们统称为“S.T.A.R.S. 安吉利可”，他们会用仿造的 S.T.A.R.S. 手枪向暴君模型射击，这是店里的表演节目的一部分，还有就是跳舞表演。


■餐馆里的食物，那一坨烤肉能让你想到丧尸吗？


■在暴君面前劲歌热舞的 MM 们。比起丧尸果然还是美女比较养眼哦！

“生化危机咖啡及烤肉店”只开一年，这是日本公司经常采用的宣传方式，通常是为了宣传新产品。这次 Capcom 主要应该是为了宣传《生化危机 6》。饭馆的装修费和租金不菲，不过该店本身的经营收入应该可使其不至于亏损，同时又起到了宣传效果。有时候还可以把媒体拉到店里来，作为宣传活动的地点。真是一举多得。

既然是不错的宣传方式，为何仅限期开业一年呢？花了不少钱装修的店面，只用一年不是太浪费了吗？这是因为日本人喜欢“限时供应”的东西，它时刻提醒着人们“过了这村就没这店儿了”。在日本的超市里，每天都有限时供应的薯片、饼干、饮料等各种产品。就拿这家《生化危机》餐馆来说，里面的不少菜目也是限时提供的。想来尝试的玩家们就不要犹豫了，以后就再也体验不到了哦！再说，如果这家餐馆不是限定开业一年的话，时间久了就没有了噱头，顾客失去了新鲜感之后，可能饭馆就要开始亏本了。与其如此，还不如只开业一年，今后可以变着法子，开设其他主题的餐馆。对于这种限时主题餐馆，Capcom 本来就很有经验，过去已经有过《街头霸王》、《怪物猎人》等主题的餐馆。


▲暴君不止是一个放在橱窗里的模型，还使用了投影器，MM 们进行射击表演时，会配合各种声光效果，暴君身体会变色，还会模拟出子弹击碎玻璃的效果，临场感满点！



▲墙壁上是各种《生化危机》主题的物品。


▲经典的打字机，能在这里保存进度吗？

非法咖啡厅：提供 PS3 与学生妹！

日本既然有女仆咖啡厅，就自然有学生妹主题的咖啡厅，其专有名词是“JK Cafe（Joshi Kokosei Cafe）”。但是这种咖啡厅往往是与情色交易有关的风俗店，最近就有一家秋叶原的学生妹咖啡厅被查封。

这家咖啡厅山寨了 AKB48 的名字，叫做“Cafe & Game @ AKB162”。最近日本警方以“违反风营法”（无许可营业、雇佣年少者“为由将其查封，逮捕了 44 岁的经营者深山浩一郎。这是日本最近在全国范围展开的学生妹咖啡厅调查行动的一部分，在 7 月初的两天内，总共突击检查了日本全国的 93 家店，共逮捕 62 人。

这家 AKB162 从性质上来说与女仆咖啡厅相同，顾客上门后，可以与年轻貌美的学生妹聊天，或者一起玩 PS3 游戏。如果觉得意犹未尽，只要多付点钱，就可以把学生妹约出去。一旦出了店门，接下来要做的就是服务员与顾客之间的私事，与餐馆无关。这种处于灰色地带的店在日本满地都是，前提是要申请风俗业的相应经营牌照，而 AKB162 为了避免此类牌照严格的审查，因此仅申请了普通咖啡厅的牌照。提供这种“风俗业”服务自然是属于“无许可营业”，而更严重的是，店里聘用了许多未成年少女。有组织未成年少女卖淫的嫌疑。



▲咖啡厅的价目表：量大优惠，女性半价。

在日本，未成年人是可以到餐馆里打工兼职的。但是所有与风俗业沾边的行业，包括女仆咖啡厅，都不得聘用未成年人。AKB162 聘请了许多未成年少女，还让他们穿着学生服到街上发传单，上面写着“可以玩 PS3，可以与女孩子一起散步”。价格方面，与学生妹一起散步 1 小时为 6000 日元，玩一小时 PS3 游戏为 5000 日元，在此期间饮料与小吃任饮任吃。


■穿着小短裙的女高中生在街头拉客。

AKB162有20名未成年少女，顾客在和他们一起玩游戏、聊天之后，只要花3万日元，就可以把喜欢的女孩约出场陪伴一天。该店从2011年5月下旬开张，最初是卖便当的，不久进行了翻新装修，然后就变成了学生妹咖啡厅。他们还有官方网站，自称是“秋叶原NO.1现役女子高中生之美少女集中地”，还有过电视台前来采访报道。店方承诺“一张台一名以上专属美女陪侍”。据报道，该店月营业收入超过300万日元。

田中理惠结婚，粉丝俱乐部应声关闭

关注声优界的玩家都知道，田中理惠是一个狂热游戏迷，在其个人网站中经常提到游戏，她说自己曾有一到假日就在游戏里泡20个小时的经历，她最热爱的游戏系列莫过于《女神异闻录》。她因为喜欢《梦幻之星Online》，而受到世嘉邀请，参演了《梦幻之星 新宇宙》。最近她经常玩的是《最终幻想XIV》和PSV的《真恐怖惊魂夜》。这位出生于1979年的声优因为长相甜美，经常以COSPLAY的形象出现，还推出了自己的抱枕。

但是这一切即将结束，因为田中理惠小姐现在已经正式转职为夫人——与51岁的前辈声优山寺宏一结婚。作为日本最著名的声优之一，山寺宏一曾为《凯瑟琳》中的文森特配音。

在日本，娱乐圈的女星们在结婚之后通常会渐渐淡出，从此在家中相夫教子。不愿意放弃事业的女星也会转换角色，比如比基尼写真女郎会转而做正经模特。这不仅是要考虑自己的已婚妇女形象，也要考虑到日本民众对婚后女星的兴趣会大打折扣，不适合继续走性感路线。而一旦这些女星有了孩子之后，她们再出现在电视上就是谈谈育儿经、做一些可爱的便当，或者给婴儿用品做广告。

声优行业本来不是一个需要经常抛头露面的行业，毕竟大家听的是他们的声音，而不是看他们的表演。但是因为日本的声优行业总是将声优当做偶像明星进行包装，个人形象与声音一样重要，即使婚后对配音工作毫无影响，粉丝们的心态总是会发生一些变化。所以在田中理惠结婚的消息公布后，其粉丝俱乐部的网站立即发表声明，表示将结束运营。恐怕今后粉丝们是不会再看到田中理惠的抱枕了。



东京玩具天堂，儿童禁止入内

“Toique”是东京新开张的一个独特去处——这是一个给成年人玩玩具的地方。店内的架子上摆放了各式各样的玩具，色彩斑斓的盆子里填满了玩具。你可以像幼儿园的小朋友一样，坐在桌子旁的椅子上玩益智玩具，或者搭积木。但这并非为儿童准备的场所，店外的牌子上写着谢绝15岁以下小朋友进入。

“Toique”是“玩具(Toy)”与“独特(Unique)”的合成词，这实际上是一个酒吧或者说咖啡馆。但这并非谢绝小孩的原因，Toique要提供一种安静的环境，不想因为小孩的吵闹声破坏了成年人享受玩具的心情。

店长清水先生说：“玩具店到处都是，但是给成年人玩的玩具店却不多。”在东京，成年人可以到街机厅或者游戏主题酒吧里玩游戏，但是这种宁静的玩具屋确实非常罕见。Toique里的玩具大多是木制玩具，看起来简单，实际上是手工制作的玩具，价格高达数万日元。这些玩具让人想起小时候用简单自制玩具也能开心玩一整天的快乐时光，加上店内安逸的环境，让人心情平静。

进到Toique里面之后，顾客首先要点一些小吃或者饮料，然后就可以随便挑一些玩具玩一个小时。食物与饮料的价格有点贵，不过按照东京的物价水平来说也算公道。如果你对店里的玩具爱不释手，也可以花钱买下来。据店长介绍，Toique的顾客中有很多四五十岁的中年人，也许是因为成长于非电子时代的这辈人，更容易从这些简单的手工玩具中想起自己的童年吧？







“战略纸牌子”诱发的性幻想







穿着一身知性的商务服装，戴着一副智慧的眼镜，她举止优雅地坐在桌旁的椅子上。她是来讲解一款回合制战略游戏。但是这充满知性的形象，却被日本网友们普遍评价“太色情”。她是“カルドセプ子”——日本游戏业里的又一个性感人物。

Omiya Soft的经典名作《战略纸牌（Culdcept）》最近登陆3DS，考虑到日本民众对这种卡牌游戏可能都不大了解，所以任天堂就展开了广告宣传计划，向从未听说“《战略纸牌》系列”的玩家深入浅出地进行讲解。在这一系列广告中，出现了一个叫做“カルドセプ子（战略纸牌子）”的女性，讲解游戏规则与人物名称。这应该没有任何不妥之处吧？但是她那销魂的眼神与性感的嘴唇诱发了网友们的性幻想，于是网上出现了大量关于她的色情同人图，这些图流传甚广，虽然很多玩家都不知道它们的出处。

任天堂总是在保持着健康的产品形象，在其绝大部分广告中，都不会有性暗示的内容。カルドセプ子这个广告形象被色情化，完全是意料之外的事。在同人图疯狂传播了几个月后，カルドセプ子的饰演者身分依然不为外界所知。任天堂因为广告预算充沛，经常聘请最大牌的明星出演广告，而《战略纸牌》只是三线游戏，广告预算不高，演员也不会很出名。カルドセプ子的身分更令人好奇。

直到7月中旬，人们才知道カルドセプ子的饰演者是大阪的一个女演员，叫做柴田绫。她主要是做各种活动报道，以及当模特。这次因为《战略纸牌》广告的大热，柴田绫从默默无闻的小模特一夜成名，拥有了大量粉丝。

柴田绫究竟拥有哪些特质，以至于一身简单而毫不暴露的服装就能引起网友的性幻想？这可能是日本人对于熟女主播形象长期仰慕的缘故，散发知性美的气质也能倾倒众生。更重要的是，她有着性感的嘴唇，以及更加性感的嗓音。在她的嗲声中带着一丝娇喘的气息，成为其被视为“太色情”的决定性因素。更要命的是，她在广告中常说“がつぽり”（读音为gappori，大笔大笔赚钱之意）一词，这在日语中读起来可是相当有性暗示意味的。

kigurumi：二次元美少女入侵三次元世界！

“Doller”在日本是一个已经存在了20多年的职业，按照字面翻译就是“洋娃娃人”。Doller们穿着动漫角色的服装，但是与Cosplayer不同的是，他们还戴着动漫角色的头套，看起来就像一个活的洋娃娃。通常Doller都是男性，但是如今也有不少的女性Doller。

Doller是属于“kigurumi”的一种，在日语中即“着ぐるみ”，是“着るぬいぐるみ”的简称，也就是“把娃娃穿起来”的意思。最初“kigurumi”发源于迪士尼之类的主题公园，公园里打扮成米老鼠、唐老鸭的人就是“kigurumi”。这种表演形式渐渐被广泛使用于宣传活动，很多商店或者公司的店头活动中都会找人穿上厚重的服装，扮演成相应的吉祥物。而由于宅文化在日本持续深入地渗透，Doller（即美少女kigurumi）占据了越来越重要的地位。Doller们要穿上一件连着手套袜子和头套的肉色紧身衣，将身体覆盖，当作其所扮演角色的皮肤。头套面部包得很紧，呼吸有些困难，而且眼睛部分为了尽量保持动漫角色的特点，透光性不好，穿在这套装束里不大看得清外面的情形。所以Doller们无法长时间套着这种装束行动，每隔一小段时间就要脱下来休息。



■大半夜在电话亭旁边看到个二次元美少女，恐怕惊悚会多过欢喜吧？

比起Cosplay，kigurumi的成本要高得多，普通定制面具的价格超过10万日元，不是普通Cosplay爱好者能够接受的。也有一些专业kigurumi能够拿到比较便宜的面具，而且还能自己稍加改装后适应不同的角色需要。专业kigurumi扮演者美伊奈说：“我所看重的是能够存在于人类与洋娃娃之间，我喜欢在二次元与三次元世界之间穿越。”


■专业kigurumi美伊奈在历史名胜的留影。


■与高达在一起真是绝配！

在腹泻困扰中崛起的裸模

日本的网络论坛里，流传着这样一个段子：三个健美操女子边跳边唱“我曾饱受腹泻困扰”（I have a bad case of diarrhea），这句由日本人唱出来的英语成为风靡一时的网络流行语。这个片段来自富士电视台的“英会话体操 Zuiikin' English”节目，来自该节目的许多片段都以其超强雷属性将网友们电得外焦里嫩。而三位体操女子也因而成为网络名人。如今其中有两人已经退役。但是如果你有玩日本的格斗游戏，或者喜欢看《超级战队》，又或者偶尔偷偷上一些日本色情网站，也许会看到另外一名成员，她的名字叫齐藤丽。



“英会话体操 Zuiikin' English”是从 1992 年开始在富士电视台播出的长寿节目，一般是在清晨时间开播，因为时间太早，收视观众并不多。在日本的电视节目中，学外语类节目很多，英语类当然是最多的。多数节目都撑不了多久，只有这个雷人的“Zuiikin' English”能够长期维持。其特别之处是将学英语与所谓的“随意筋（Zuiikin）”运动联系起来。

“随意筋”即可以随意志而运动，受意志控制的肌肉。将随意筋动作与英语结合，据说能让人记得更牢。但是整个练习过程可真是天雷滚滚，比如边跳有氧操边喊“我曾饱受腹泻困扰”。作为该节目表演者之一的齐藤丽，也曾在《超级战队》分支系列《百兽战队**ガオレンジャ－**》中扮演邪恶的公爵夫人，她能将怪兽变得巨大化。而在《百兽战队》完结之后，齐藤丽推出了自己的“全裸”写真集，其名为《媚药》——当时这曾让认识她的人们感到震惊。对于主流模特们来说，全裸写真集至今仍是禁忌，多数模特不会轻易突破这道底线。而且《百兽战队》是面向儿童的节目，一个儿童节目里的人气演员突然就变成了裸模，如何能不令众人惊诧？



大约在《媚药》推出的同时，齐藤丽开始担任游戏声优。1999 年，她为 SNK 的《饿狼传说 狼之印记》中的 B. Jenet 配音，后来也参与了《格斗之王》的多部作品。如今齐藤丽已经是个大四十几岁的中年女人，“英会话体操”的时代早已离她远去，但她仍然活跃于日本的演艺圈，参演了许多的电视节目、音乐剧和舞台剧。所有人的事业都要有一个起点，而齐藤丽的起点是“腹泻的困扰”。

魔改造：模型高手的非法敛财之道



为吸引各类观赏人群，超人气的《海贼王》里免不了有一些身材夸张的角色，围绕这些角色的成人化同人图多如牛毛。有同人图，就有同人手办。近年来，日本的模型手办暴露之风盛行，更有人将正经的动漫角色手办进行成人化改造，而这种手办就叫做“魔改造手办”。超人气动漫作品中的性感角色是魔改造的热门对象，改造的方向无非是爆乳化、裸露化以及一些性动作。而销售这些魔改造手办是非法的，很可能会被警察逮捕。

魔改造手办的市场虽然不大，但是愿意花大价钱购买此类手办的人还是有的。如果你有一双会做魔改造手办的巧手，就可以通过这门手艺小赚一笔。大约从十年前开始，就有日本的模型巧匠们在网上销售自己做的改造手办。在互联网流行之前，还有许多专门教人改造手办的刊物。目前在日本模型界，魔改造文化仍然具有相当的影响力，日本各地举办的模型展通常都允许改造者展示甚至销售自己的改造手办。不过这些活动大多是非官方性质，警方与原版权方一直在镇压这种侵犯版权的行为。如果只是一些无伤大雅的改造，版权方还可以睁一只眼闭一只眼，但是魔改造会损害角色形象，因此是版权方无法容忍的。

因为网络的流行，某些魔改造者在圈内广为人知，但是也增加了他们被抓的风险。2011 年初，两位魔改造者因为销售价格超过 30 万日元的《假面骑士》改造手办而被捕，并被判定侵犯了版权法。根据版权法的相关规定，个人改造手办的行为本来并不构成侵权，将自己改造的手办卖给朋友也无可厚非，但是在网上大量销售魔改造手办就构成了利用他人版权物为自己牟利的侵权行为。也就是说，魔改造者被抓是因为侵权，而不是所谓的传播淫秽物。

最近根据《读卖新闻》报道，千叶县警方以侵权罪逮捕了 33 岁的无业青年稻村雄一。他在网上销售了 3 个《海贼王》角色娜美的魔改造手办，价格为 4 万日元。在版权保护意识浓厚的日本，一旦因此罪名被捕，定罪率为 99.97%，基本上是跑不掉了。而在稻村雄一的家中，警方还发现了 50 个女性角色的魔改造手办，全部为裸体。被捕时，稻村称：“从中国的制造商那里得到了贩卖许可，我还以为是正版的呢！”根据调查，从去年夏天至今，稻村的账户中累计有 100 万日元的网络拍卖所得。

单身宅男们：周末找女仆陪您逛街吧！





随着女仆咖啡厅的流行，女仆文化已成为日本宅文化不可分割的一部分，女仆咖啡厅是很多外国人到日本旅游的必经之地。现在，东京针对这些有宅意识的游客们准备了新服务——女仆导游！

女仆导游近来开始出没于秋叶原等宅男圣地，她们以华丽的女仆装，指引初来乍到的游客们游览不可错过的一些名店（当然也包括各种各样的女仆咖啡厅）。在此类旅游项目中，女仆导游们还会陪你到街机厅里游玩，一起玩抓公仔游戏，你甚至可以和她们一起拍大头贴。

不止是东京，在名古屋如今也提供了女仆导游业务。名古屋市中心的大须商业街就相当于名古屋的秋叶原，在大须出现了“女仆散步”服务，也就是由女仆导游陪您一起散步。提供该服务的公司每个节假日会派出 7 名女仆，带领游客参观大须商业街。不止是周末，平常也可以通过预约的方式要求提供女仆服务。这种女仆散步服务完全针对顾客的需要，你就像真的带着自己的女仆上街一样，可以吩咐她们带你去任何地方。你想买漫画，她就会带你到最好的漫画店；想吃咖喱，她就带你到最可口的咖喱店。在散步途中，女仆会和你聊天。这些女仆们都是热爱 ACG 的年轻女性，能够和身为宅男的你畅聊各种 ACG 话题。而且除了女仆装外，还有各种其他类型的 COS 服装，你可以指定她们穿上你喜欢的服装再和你一起上街。工作人员说：“最近要求提供这种服务的女性也多了起来，所以也准备了女扮男装的服饰。还有一些先生比较害羞，所以要求女仆穿便服陪同的也不少。”

据介绍，女仆导游的大部分顾客其实并非初来乍到的游客，而是还没有女朋友的宅男们。周末和女仆一起逛宅男圣地，真是令人开心的事。不过这种服务的价格可不便宜，男性顾客每人每半小时要 3000 日元，你想让女仆陪你逛一个下午的话，怎么也得花个几万日元。女性顾客会便宜一些，每半小时为 2000 日元。不得不感叹，宅男的钱就是好赚！

一千年后，日本只剩一人？



众所周知，日本正在步入老龄化社会，大量的老年人与极低的生育率意味着日本的人口数量将迅速减少。在 1980 到 1990 年代日本经济爆发之时，是日本步入青年期的时候，战后婴儿潮中诞生的一辈人成为社会的主力，很多大公司都要适应这些年轻人的文化。很多玩具公司都是随着战后的婴儿潮而崛起，比如任天堂和 Bandai。然而随着战后婴儿潮的一辈人步入老龄，整个日本社会也走向了老龄社会，这也是《脑白金》在日本大热的关键原因。老龄化社会影响着社会的方方面面，比如街机厅里出现了越来越多的老年玩家，大商场里为老年人设置了更多的医疗中心。今年，为生活无法自理的老年人生产的老人尿布销量甚至超过了婴儿尿布。65 岁以上的老年人群已经成为日本最大的人群。基于这些事实，美国福克斯新闻台最近在报道中说：“按照这样的趋势下去，整个日本将会像恐龙一样灭绝。”

人口锐减确实正在成为日本的一个大问题。与很多发达国家一样，日本的医疗成本很高。人一老，疾病就多，对社会的医疗资源与保障制度是巨大的考验。东北大学经济学教授吉田博表示：“如果按照如今的人口衰减速度发展下去，到 3011 年庆祝儿童节时，我们将只剩下一个儿童。”当然，在这一千年里将会有沧海桑田般的变化，也许会再发生无数场 9.0 级大地震，也许人类已经开始向太空移民，也许日本会放宽移民政策，让更多外国人加入日本籍……但是无论怎样，只要日本人仍然不愿生儿育女，大和民族或许将岌岌可危。这就是吉田博试图让人们意识到的事实。

据报道，模特、女仆甚至 AV 女优正在成为日本熟女（三四十岁女性）们日益青睐的职业，光是职业 AV 女优就有 15 万人，偶尔参演 AV 的素人总数更多。而且日本风俗业的发展方兴未艾，不涉及情色的普通服务业也在发展壮大，各类女服务员的数量在不断增长。从女仆咖啡厅，到夜总会里跳舞的小姐们，这些行业的发展也是生育率降低的重要原因。很多女性为了继续吃青春饭而不愿生孩子，很多宅男一边花钱到女仆咖啡厅消费，一边继续过着光棍生活。与异性的相处越来越多的变成一种买卖行为，生儿育女的天赋使命却被抛诸脑后……

GAL 咖啡厅里的冰激凌头女侍应



从东京的秋叶原，到大阪的日本桥，凡是宅男聚集的地方，就有众多的女仆咖啡厅。但并不是所有顾客都喜欢穿着花边裙的女仆，也不是所有年轻女服务员都愿意叫顾客“主人样”。有时候咖啡厅的经营方式还要有一些变化，女服务员的装束要有一些新意，比如戴着冰激凌状的帽子，用塑料剑打人！

这就是“10sion”，一家“GAL 咖啡厅”。与女仆咖啡厅一样，它的服务员都是女性，提供可爱的食物。但是这家店不在宅男圣地，而是在学生妹所喜爱的购物天堂——涩谷！

涩谷是 GAL 文化的发源地，满

大街都是穿着另类时尚的年轻女子。几十年来，涩谷都堪称是亚洲的时尚前沿。想看女仆去秋叶原，想看艺妓去京都，想看 GAL，就去涩谷。

为了保持正宗的 GAL 氛围，10sion 严禁服务员用敬语称呼顾客，而是用 GAL 风格的用语。这里的服务员都是涩谷的 GAL，甚至还有一个是小有名气的模特。这里的食物可爱、饮料色彩斑斓，当然这些东西都价格不菲。他们的主要顾客是慕名到涩谷逛街的游客，让他们体验正宗的涩谷 GAL 文化。

用八重齿咬你真的没问题吗？

日本人管虎牙叫“八重齿”，多年来，八重齿被认为是可爱的标志，在游戏、动漫里都有许多长八重齿的角色，也有一些偶像女星以其可爱的八重齿为标志。因为对八重齿的迷恋，不少长了一口整齐好牙的女孩会



故意给自己装上一对假虎牙。而牙科诊所也不失时机地推出了人造八重齿的业务。

日本将牙齿护理纳入了医保范畴，但多数人还是只有牙痛的时候才去看牙医。与美国等发达国家不同，多数日本人对牙齿不是太重视，电视节目里满嘴乱牙的名人多的是。按理来说，整齐洁白的牙齿就是最让人羡慕的完美牙齿。而日本的偶像明星们却将八重齿视为一种可爱的缺陷美。其实在日本的传统文化中，就一直有缺陷美的概念，八重齿可以说是这种传统在现代宅文化潮流中的传承，以至于有人想要将自己完美的牙齿变成缺陷美。

位于东京六本木的牙医诊所 PureCure 提供了人造八重齿的业务，价格也不高，每颗 9800 日元即可，还是含税价。这种人造八重齿并非将完好的牙齿打磨成虎牙状，而是将一小截人造八重齿粘在原有的牙齿上，当你觉得虎牙碍事儿时，可以随时摘掉。来到 PureCure 做人



造八重齿的都是想拥有某某明星的虎牙形象，比如前早安少女组的成员加护亚依和辻希美。据 PureCure 介绍，去年开始做八重齿的十几二十岁少女大量增加。为了推广八重齿，PureCure 还赞助了一个偶像组合——TYB48。该组合其实没有 48 个成员，而是一个八重齿三人组。最近她们刚刚在秋叶原发布了首个单曲“我咬你真的没问题吗？”

猫 CAFE：萌宠爱好者的乐园

对于东京的萌宠爱好者来说，下班后到“猫 CAFE”消费是个不错的选择。有的咖啡厅靠女仆招揽顾客，有的靠游戏，有的靠 GAL，而“猫 CAFE”自然是靠萌猫来揽客。

东京大约有几十家猫 CAFE，一般是按小时计费，顾客可以与店里各品种的猫玩。一边喝上等的猫屎咖啡一边玩猫，这是多么有小资情趣的来福斯代尔！为什么不自己养猫，而要花钱到咖啡厅里玩猫？这是因为东京市区的很多公寓禁止养猫，住在这些地方的白领们就只有到猫 CAFE 弥补爱猫之心了。

猫 CAFE 的创意并非来自东京，也不是日本，而是 1990 年代末率先出现于台湾。很多城市人都希望有宠物相伴，但是居住在拥挤的城市里，不一定人人都有养宠物的条件。在东京这种寸土寸金而又极其重视卫生的城市，养猫并不是一件很容易的事。2004 年，首家猫 CAFE 在大阪开张，紧接着在日本大量出现。23 岁的滨崎小姐说：“猫 CAFE 真是个好地方，能缓解我工作生活中的压力。”

也有一些动物保护主义者声称这种场所对动物来说是不人道的，会给猫造成心理压力。动物福祉活动者山内先生说：“这些猫从早到晚被它们不认识的人摸来摸去。对动物来说，这是很大的压力。”



很多猫 CAFE 会很礼貌地提醒顾客不要打扰那些正在睡觉的猫，到了晚上会尽量降低灯光亮度。不过许多猫都是越到晚上越活跃。有趣的是，某些猫 CAFE 专门收容无家可归的流浪猫。

猫 CAFE 的经营者必须符合日本法律中关于动物保护的规定，否则可能会被吊销执照。最新修订的动物保护法中规定，晚上 8 点之后禁止展示动物。这项规定主要是针对那些卖宠物的店，宠物被关在笼子里，长时间处于强光环境中。就算是动物保护主义者也承认，这些规定不适用于猫 CAFE。一家猫 CAFE 的经营者吉田真司说：“如果让我们 8 点前就打烊，我肯定要亏本。”吉田的猫 CAFE 开在东京池袋，其 80% 的顾客都是在附近上班的工薪族。最后日本政府经过审慎考虑之后决定，允许猫 CAFE 开到晚上 10 点。

游人小说

没有人能准确说出时间到底是什么东西，霍金大师也不能，但我们确实生活在时间这个空洞里面，挣脱不掉，因为只有时间才能证明，我们依然还活着。

天堂门外

文 以实玛利 美编 NINA

PART 1

黄昏里，坐在沙发上，盯着电视屏幕上显示着一行血淋淋的字："You are dead"。早在红白机时代，"Game Over"才是标志性的结束语，现在的游戏文化赤裸裸了许多，但或许这也是个进步。不过，无论怎么进步，电子游戏依然只是存在于某种固定介质的二进制数据，亘古不变，但人类不是永恒的，这些曾让我废寝忘食的二进制，如今已经不能再与他们耳鬓厮磨了。我得工作，得生活，得做一些常人看起来更重要的事情，何况现在汽油很贵，房价更高，股市低靡地像一摊烂土。

但不知道为什么，闲下来的时候还是会经常注视着那些或黑或白的机器，忘乎所以的发呆。视线停留久了便发现原来所有一切都是会动的，尽管很细微，需要用全力注视。不过我敢肯定在上帝看来，所有这一切都是有生命的，就算被锯开，打成一个柜子，一个抽屉，里面装着几张满是划痕的光盘。取出一张，掸去灰尘，我的脸便深刻地浮现了出来。之所以深刻，因为那些划痕，看起来它与我一样饱经沧桑。尽管我明白这里面记录着我们的曾经，说的文艺一点，那叫青春，可惜青春这玩意，青不了几年，过不了几个春天。

在沙发的靠垫下面找到了手机，我决定出门。走到门口，回身一眼睥睨，在西下昏黄的阳光里，那几台蒙上厚厚灰尘的游戏主机正泛着晕沉的光芒，一时间我还有些恍惚，甚至有些疑惑，它们怎么可以如此若隐若现地蜷缩在一个角落里，就连打扫的拖把也触摸不到。

想到这，关上房门，断了那些晕沉的光芒。

PART 2

地铁站里还是人山人海，寻到一根柱子，习惯性地靠在柱子上，身旁还有个十三四岁的男生，握着一台 iTouch，画面里四只名噪一时的小鸟正如火纯青地飞翔着，撞破箱子，落在地上。我竟然痴痴地看了很久，直到地铁进站，门打开，人们作鸟兽散。正要迈开步子，见那男生没有要走的意思，于是，我拍了拍他的肩膀，说："兄弟，是去公园路方向吗？车来了。"他如梦方醒，摘下耳机，用青春期特有的沙哑跟我说了句："谢谢你啊，大叔。"这沙哑的声线并不让人觉得讨厌，可他叫我大叔，这还是让我皱了皱眉。

上了地铁，男生和我一样没有找到座位和可以依靠的物件，只能抓着扶手，我能看见他白净的手，青葱的五指，脸朝车窗，从不四处张望。我忽然明白了他为什么要叫我大叔，在我已经习惯四处张望的时候，他依然沉浸在属于他的方寸之间，矜持，又显得微不足道。

到了长乐公园的广场，这是与苏四四约定的见面地点。我们大约认识有三四年了，通过电话，发过短信，玩过飞行棋，却一直未曾谋面。我是这样想的，只要生命存在，有些人是一辈子都不需要去见面的。心情好时，我告诉她天有多蓝，云有多高。心情不好的时候，我也会发消息说，老子很烦，别来惹我，她回一句，找抽啊，姐也很不爽，于是我会让她滚蛋，最后，她坚定地说，姐不滚，亲，你怎么了。我与苏四四就是这样保持着若有若无的联系，不过她竟然说要见我，没多想，甚至没有一丝忐忑便去了。约好的日期是今天，暗号是人手一张《人民日报》。

天色开始渐渐地暗沉了，广场上的人很多，遍地都是玩滑轮的孩子。找了一个醒目的地方坐下，将报纸放在一旁。抽出一根烟，正要点上，一个女生已经站了跟前，不用暗号，那就是苏四四，似乎这样狡黠的笑容已经很熟悉了，就算从来没见过。

"你是丁二二吧？"她问。我点了点头。她又说："刚才你拿着《人民日报》走过来的样子活像个退休老干部。"

"有那么帅的退休干部吗？"

"大叔，退休干部那是恭维你的话，难道没听出来？"

"大叔？我真的有那么老吗？"

"听这话，应该还有哪个跟我所见略同的英雄也这么问候过您？"

"苏四四，初次见面就不能客气点吗？人民日报这暗号是你定的。"她"扑哧"一声笑了，说："为什么要客气，又不是相亲。我们之间已经不需要客套了的吧。"

这时，广场周围的灯齐刷刷地亮了起来，几盏五彩的大灯聚焦在广场中央的一棵大榆树上，树冠立刻变得斑斓起来。我指着那棵大树对她说："你看，火树银花就是这样子吧。"

她在我身边坐了下来，语调变得平缓而柔和起来，她说："就算它再火树银花，明天一早还是会消失的。"我忽然从这话里听出了些许伤感的味道，在夜色的掩映下，看不清她的表情。"还有烟吗？"她问。

从烟盒里取出一根，为她点上。我说："想不到你还抽烟。"

"以前不抽，就今天特别想抽。"

"怎么了，心情不好？"我有些诧异，见面时的活蹦乱跳与现在的反差之大让人不免觉得有些无所适从。不过仅仅只是一瞬间，我便坦然了，无论什么事发生在苏四四身上都很正常的，就像瓜熟蒂落一样。要不然，她不会没有预兆的想要见我。还好，我不是一个善于发掘的人，所有关于苏四四的线索变得可有可无，更多的时候，我喜欢做一个旁观者，一个善于旁观的丁二二，不是尼采，更不是太阳。

她没有回答我的问题，沉默了一会，说："你就准备在这请我看火树银花吗？我饿了。"

"请你吃饭吧，附近好像新开了一家馆子，听说味道还不错。"

"那我可以喝酒吗？"，"当然"我回答。她站了起来，将烟蒂轻轻地摆在地面上，风一吹，闪着光的烟头一路飞奔而去，一会就没了踪影。

找到饭店，在一个靠窗的位子坐下。服务生送来菜单和酒水牌，恭敬地站在一边。她递来菜单说："你点菜，我点酒。"她只是要了一瓶最便宜的红酒，将两个杯子满上，与我轻轻的一碰，抿了一小口，咽了下去，表情略微有些苦涩。我问："你该不会也是第一次喝酒吧？"

"不是第一次，不过也差不多，平时不喝。"

"那你喝慢点，容易醉。"

"丁二二，我还真没看错你。"

"我怎么了？"其实我已经知道接下来她要说什么，不过我始终是一个不擅长发掘的人，想说的时候她会完成自己的陈述。我一直是这么认为的。

"一直觉得你是一个聪明人，还是大智若愚的那种。"

"恩，我也一直这么就觉得。"

"所以对你这样的聪明人就不需要解释了，对吧？"

"要是你想酒后吐真言，我在听，而且保证一直就坐在你对面。"

她愣了一会，轻轻摇了摇头，在晃动的脸颊上似乎有眼泪滑下来，落在杯子里。不过终究是一滴眼泪，泛起的涟漪一转眼就消失了。而在她脸上已经露出了笑容，泛着泪光的笑容，真的很美。就在这一刹那，我也想试着去探询她的心事，可我还是放弃了。因为在笑容和泪光之间有她坚持的尊严，我不愿意去撼动它。

那顿饭吃了很久，窗外行人渐少，服务生哈欠连天，指望着早些打烊。苏四四把瓶里的最后一滴液体倒在了自己的杯子里，那是我们开的第三瓶酒。她一饮而尽，像个男人一样用大拇指抹了抹嘴角，说："我们走吧。"

深夜的街道上空旷而透明，空中的月亮细如银钩。我们还是回到了广场，坐在原先的长椅上。没过多久，苏四四便靠着我的肩膀睡着了。尽管是两个人，我可总觉得这样的画面很寂寥，即便我们的背景是一棵五彩缤纷的树。

再醒来时，天已微亮，苏四四不知去向。回家后，发现肩膀上有几点淡红的印记，不知道是她抹的口红，还是唇角残存的红酒，总之，要是没有这个印记，我会怀疑那晚的一切是否真实发生过。

PART 3

那天之后，很长时间她没有再联系我，直到某天的一个深夜，她来发一条短信，寥寥几字：二二，陪我去亚丁吧。那是我们曾经常聊起的一个地方，说有机会一定要去看看。我回她：是亚丁，还是亚丁湾。她说：随便，只要可以看见雪山。

于是，我请了休假，又订了机票。决定与她一起完成夙愿。临行前，我们碰了一次面，就约在广场大树前，当然，这次已经不需要《人民日报》的帮忙了。

她如约而至，穿着登山鞋、冲锋衣和速干裤，还带着帽子，一身户外的打扮。她说："我这身行头不错吧"，我说："还缺一根拐杖"，她先是微微一惊，后来才反应过来，说："你怎么不早说，现在好像没地方可以买了。"我看了看手表，说："应该还来得及。"

就这样，我开车带她找遍了全城几乎所有的户外用品店，最终还真的买到了。看得出来她很开心，还特意买了我们几乎不可能用到的防潮垫、固体酒精和帐篷，我告诉她东西太多不能带这个，而且已经请了向导，可以住酒店。她说她要在雪山上边看星星，边烤牛排。

我无言，但我希望可以满足她每一个愿望，包括这一切不切实际的。直到后来我才明白为什么对她如此包容和大度，因为真就像她说的那样，我是一个大智若愚的聪明人。

送她回家时，楼下站着两位老人，见她下车就连忙迎了过来。我也下了去，与两位老人打了个招呼，苏四四介绍说那是她的父母。这让我有些意外，长辈终于等到晚归的孩子，尤其是女生，应该是有些恼怒才对，不过老人的表情很淡然，与我握了手，还很有礼貌地向我道谢，就像答谢骑着几个轮子的堂吉诃德 。

我目送他们消失在视线的尽头，四四挽着双亲的臂膀，乖乖的背影很恬静，他们走得很慢，就像在公园里散步。四四不时回头张望，与我的目光相触，直到我们谁也看不清谁。坐进车里，刚点上烟，四四的短信就来了：怎么了，舍不得我了？我回她：我还没有想好有什么是可以去舍得的。她回答：我也是。

PART 4

回家后，我开始回想遇到四四这几年里，究竟发生了什么。难道是爱上她了，或者她爱上我了，不过这样的答案很快就被否定了。因为她有着明显心事，而且愿意与我分享，像这样既猜不到开头，也猜不到结尾，其实也挺好。

虽然第二天一早的班机飞成都，不过还是无心睡眠，又戴上耳机，听了会音乐，最后在一首很哀婉的曲子里进入了梦乡。在梦里，又回到了





广场上，四四靠在我的肩上睡着了，一头浓密的黑发飘扬在风中，我伸手，却怎么也触碰不到，接着，四四的身影也像一缕缕青纱一样被风带走。我急忙朝她远去的方向狂奔，拼尽了全力，最后，无力地瘫软在地上。

直到闹钟响起，挣扎着爬起来，我才意识到梦已经走了，不过四四应该会准时出现在机场上。

在去往机场的途中，反复问自己，究竟是怎么了，自从与四四见了一面，情绪似乎没有抗拒般的被主宰着，就像传说中的马里奥大叔一样，不顾一切向前冲。都到大叔的年纪了，不应该这样，可我始终有些好奇，苏四四是怎样一个人，但任凭我再怎么去回忆，都是一个散乱在风中的影子。

登机后，在飞至万米高空时，四四又睡着了，还是靠在我的肩膀上。我能感觉她均匀又微弱的呼吸，就连的颠簸也未能将她惊醒。过了很久，意识开始模糊，仿佛我也进入了梦乡。再醒来时，窗外的阳光蛰疼了眼睛。侧过头去，四四还靠在我的肩膀上，就连姿势都没有改变过。飞机开始降落，时高时低，我将重心稳住，僵直着身子不敢动弹一下。

直到飞机停稳，四四才醒了过来，就像冬眠后的松鼠一样不知所措，她问："我又睡着了？"我侧过头去，与她四目相对，却又看见了停留在肩膀上的几点红印。手指一擦竟然还沾了上去，这次我才恍然，那天的印记与今天一样，既不是口红，也不可能是红酒，这是几滴血，还没有完全干透。

四四说："不好意思，又把你衣服弄脏了。"说话的表情淡定又从容，好象那根本就是几滴天上落下的雨。

"这是你的吗？"

"恩，鼻血。"她回答的很干脆，抹了抹鼻子，手背上立刻留下了一条刺眼的红线。

"你怎么了？哪里不舒服吗？"本想忍住不问，但无论问或者不问，这个悬而未决的答案此刻就在我的肩膀上。

"一种病，一种很严重的病。"说完，她起身想要取行李架上的东西，刚起身又重重跌回椅子上。我按住她的手说："别动，我来吧。"

我忘了是怎么走出机场，只是记得一直跟在她身后，就像一个唯唯诺诺的孩子。想对她说些什么，可当我发现四四的帽子底下已是空空如也的时候，才发现说什么都已是多余，真相她已经告诉了我，一种很严重的病，严重到我再也看不见她的长发飘扬在风中。

她停下脚步等我，双手插腰，额头冒着汗，微鞠着身子，很疲惫的样子。声音飘渺的像是从远方传来的，她说："你怎么那么慢，都赶不上一个病号。"

我只能对她微笑，告诉她："你这样子哪里像个病人，活像过了景阳冈的武松。"

"那好，今晚我们再三碗不过岗好吗？"

"好"当时我是这么回答她的，不过一到宾馆她就支撑不住了，躺在床上昏睡过去。

整整一天，寸步不离，守护在她旁边，轻轻为她擦干净脸蛋，盖好被子，直到天黑，她才醒来，伸出手来与我相握，她说："二二，你一直没离开吗？"我回答是的，她接着说："要是你是我男朋友该有多好。"我无言以对，她又说："其实我已经不在乎还能活多久了，只是还有很多一直没能去尝试的事情，没有完成太可惜了，我剩下的时间又不多了，所以你一定要陪我在雪山上边看星星，边烤牛排好吗？"我只能重重地点头，泪水抑制不住往下流，她抬起手摸了摸我的头发，继续说："别抹眼泪了，你不应该掉眼泪，在我心里你一直是一道冷阳光，可不要多云有雨啊，这样吧，一会我请你吃大餐。"

我没有拒绝四四的提议，不过她终究没有力气踏出房门，又一次昏睡过去，我只能拨通急救电话，救护车呼啸而来。

四四苏醒过来是第二天的早上，用恍若隔世的眼光看着我，最后她说："二二，我认识你的时候你不是这个样子的。"

"那我该怎么样？"

"你啊，你该是一副冷冷的样子，什么都无所谓。"

"现在变了？"

"恩，你好象刚掉了个钱包，而且是刚发的工资。"

我被她逗乐了，如果洒脱是一种气质，那么她一定是我见到过的最美的病人。苍白到几乎透明的脸上有一双神采飞舞的眼睛，干燥的双唇也未能抵挡住她的笑容。虽然床头的病历卡上写着一种我从来没见过的病疾，可似乎这疾病与她无关。也正如她所说，我确实变了，原来打动一个人就是这么简单。

四四支撑着坐起身子，我把枕头垫在她后背。她固有的狡黠又一次显露了出来，她说："你

对我那么好，我该怎么报答你呢？”

我回答说：“报答不了了，除非以身相许。”

“不干，你那么老，我还很嫩呢，这样吧，让我满足你一个愿望，跟我说说你喜欢什么，或者你想干什么？”

“我？我好像挺宅的，以前喜欢玩游戏，现在老了，很少玩。”

“有人陪你玩吗？”

“没有，不过我记得网上陪你玩过连连看，还有飞行棋，是吗？”

“恩，让我陪你玩玩你喜欢的游戏好吗？”

“好的，等我们回去的时候”

“不要，就现在！”

“现在？现在怎么可能！”

“可能的，出了医院就可以，走，我们走吧。”说完，她真的要起来，我急忙按住她的肩头，厉声说：“你疯了，医生能让你出院吗？”，“能！”，她斩钉截铁地又说：“要是不信，你就去问问。”她认真的样子让我很疑惑，我只能说：“那好，我去问问，你先别动。”她听话地点了点头，就像一个嗷嗷待哺的孩子。

找到医生，告诉她四四要出院。想不到那医生真的就同意了，我生怕听错就再问了一遍，医生还是点了点头，末了又说：“自己当心，再晕就送医院来。”生病了不送医院还能送哪去，医生这句画蛇添足的话更让我疑惑，也没有再去细想便回到了病房。四四竟然已经换好了衣服，正在收拾行李，见我进来，便笃定地问：“我说的没错吧。”

后来我才知道四四得的是一种很罕见的血液疾病，仅仅几次化疗就夺走她一头黑发，所以她执意不再继续那些几乎没有效果的治疗方案，以保存她最年轻的模样和最温暖的笑靥。

PART 5

出了院，她就满大街地找游戏房，成都的高温让我们大汗淋漓。一番颠簸后，我们还真在一条不知名的小弄堂里找到了一家游戏房，很简陋，七八台机器横竖放着，几个半大的孩子站在机子前。四四高兴地说：“就这吧。”

那是一台年代久远的《街头霸王Ⅱ》，用次世代的眼光来看，游戏不仅画面简陋，而且操作简单，也没有后来者如《铁拳》、《格斗之王》等眼花缭乱的连续技，虽然之后的电玩业英雄倍出，但遥想当年《街头霸王》无疑是格斗游戏中的霸主。不过如今这个昔日的王者只能蜷缩在这里，在一个那么不起眼的小游戏房里慰籍余生。

还记得学生时代，和大部分情窦未开的男生一样，电子游戏成为我们为数不多的娱乐活动之一。由于扎实的基本功和华丽丽的手感，在高校云集的整整一条江龙路没人是我对手。记得一次，同寝室的室友在游戏房遇到一个高手，连输不下十盘，速度回学校找我要去报仇，仇当然是报了，还与室友口中的高手成了无话不谈的兄弟。后来他毕业回了家乡重庆，进了一家国企，与我一样过着朝九晚五的营生，只是不再有关于街机生活的交集。

重庆，离我现在的位置其实并不远，兴许还可以喊他来杀一盘，不过这个一闪而过的念头很快就消退了，因为我千里而来如果只是为了与他再杀一盘游戏的话，这未免太游戏了，说的俗套点，现在大家都是成年人了 。

兑了些游戏币，开始游戏。未曾想，游戏币落下那声提示音依然炯炯有神。只用了很短的时间，我便重新熟悉了游戏的全部操作，一局“KO”仅仅需要十几秒的时间，那一招一式就这样又重新回到了记忆泛黄的学生时代。不过几盘下来，这老旧的游戏已经不能再让人感到兴奋和新奇，重逢的怀旧感一哄而散，就在快要停下手指的时候，侧脸正好看到四四的神情：专注、痴迷，画面在她清澈的眸子里流光飞舞。

为了让她更有观看的乐趣，有时故意放水，等到快要一命呜呼的时候才去挽回败局。等胜利了，四四说：“差一点就输了，要加油啊。”我能体会到这句加油里的认真，就像小时候运动会长跑，跑道边经常会站着为同学鼓劲的女生，就算平时不怎么说话，但每跑一圈她都会握着拳头为你加油，这种情操不知是因为年少时的纯真，还是女性与生俱来对于生命的信仰和希望。

不过，这个游戏真的已经不能给我带来新意，而我也早已经没有去探索彩蛋的热情了，只是四四的专注不得不让我继续下去。很快，一个人物通关，又换了一个。在选人的时候，四四指着画面里的一个肖像说：“我想起来了，这个女孩子就是春丽吧”。

她手指的正是春丽，这让我有些小小的意外：“你知道她？”

“恩，不仅知道，家里还摆着她的手办，逛街的时候买的，后来我才知道她叫春丽。”

“怎么想到买这个？你又不玩游戏。”

“嘿嘿，我喜欢，你难道没发现我和春丽都是御姐一类的吗？”说完，她调皮的笑了。又挪了挪身子说：“来，这次换我玩，你教我吧”。她用企求的目光看着我。

让出了位子，她立刻用左手握住了方向杆，我口述了按键的区别，她连声哦哦的答应着。没有悬念，她选了那个御姐。但一进了游戏就手忙





脚乱了起来，就算有我一旁指导，不一会还是被对手完胜了，随着春丽一声凄厉的惨叫，她的表情立刻凝重了起来，像是一下子跌人了冰窖，眼神变得木讷，原本的神采奕奕也立刻涣散了。

我连忙说，没事，还有一盘，我们有的是机会。几乎没有考虑，我站到了她的身后，像个英勇的侠客，用半抱的姿势轻轻握住键盘上的那双手，她的手微微颤了颤，仍是冰凉依旧。然后，结局很简单，我们又通关了。

直到太阳西下，我们才走出游戏厅。四四似乎还沉浸在一场又一场的战斗中，晚霞里，我甚至可以看到她脸上的红晕。她问我："看不出来嘛，你还是个高手"，我无法向她解释在没有NET，没有COM，没有PC、XBOX和PS日子里，我们还有街机，消耗着为数不多的零花钱和大把大把的青葱岁月，最后走上一条又一条形态各异的高手之路。"想不想了解一下我的当年？"我有些自鸣得意，她停下脚步，转向我，异常认真地点了点头。于是，我开始向她讲述一个菜鸟是如何演变成功夫熊猫的，至今还收藏着各类游戏主机和卡带，几乎可以办一个微型展览，当然，故事篇幅很长，时间跨度更大，甚至当我们坐进一家小饭馆，我的故事还没有结束上半部分。

凳子还没坐热，服务员便打断了我们的谈话，问两位要吃些什么。我随口说了一句，随便。一语言罢，才发现似乎有什么地方不对劲，四四"噗嗤"一声笑了。我这才恍然，连忙起身向服务员说抱歉，再看了菜单，点了些酒食。

四四依然笑吟吟，说："你说的忘情了吧，你这一随便，叫人家可如何是好啊。"我确实有几分窘意，全然想不起那句"随便"的出处，只能对她说："你表现的那么认真，原来是装的啊！"四四的表情立刻严肃了起来，她说："不，听你的故事，我在体会另一种人生。"这句话立刻让我们的谈话染上一丝悲凉的色彩，我差点就忘了对面坐的是一位尚在美好年华却已经饱受病痛的年轻人。不过这样的色彩转眼就淡了，她的眼睛重新眯成了月牙，像个谗嘴的孩子一样，甜甜地问我："二二,二二，我能喝酒吗？"

我没有阻拦，任由她将两个杯子倒满啤酒，再把酒瓶放在一边说："二二，什么时候再继续讲故事呀？"她调整了坐姿，那是一个专心倾听的样子，可爱极了。我不禁问："我的故事真的很好听吗？"

"恩，好听，听你的故事，就像看一部很长很长的电影，关于一个小毛孩的奋斗，题材很好啊，我喜欢！"

"可那毕竟是游戏，在很多老师或者家长看来，这多少有些玩物丧志。"

"这么说吧，你还是安心地上完了大学，有一份稳定的职业，游戏跟任何一个爱好一样都只是娱乐的一种啊。"

"看来今后你一定是一个开明的好妈妈。"

"如果我有一个像你一样的孩子，肯定会被你感染，说不定我们可以一起玩游戏。"说到这，她眼光一闪，说："吃完饭，我还想练练我们刚才玩的游戏可以吗？"

这让我微微有些吃惊，于是就问："还想玩？不是，你说你想练习？"

"恩，我觉得挺有意思的，啊呀，不要用你的高度来衡量我，对于你来说，我还只是初出茅庐呢。"

我不置可否，这时，服务员送来几盘小菜，她拿起筷子，说："快吃吧。"

没想到她真就三下两下把晚餐给搞定了，依然豪爽地抹了抹嘴巴，说："我好了，你怎么都赶不上一个女孩子。"两个满满的酒杯依然相对而视，折射着斑斓的光。

就在我们仅仅离开一小时后，又重新回到了游戏房，站在原来的位置，惟一有变化的是门外的街灯愈发昏黄。换游戏币的时候，老板的眼神里透着一丝不解，我猜他是不是在怀疑现如今泡妞的方式又返朴归真了，回到了通货紧缩的九十年代，那时候这里有太多的年轻人通宵达旦。

四四玩游戏的兴趣更浓烈了，在这方面，她是个不亚于我的聪明人，或者说对电子游戏有着某种天赋。重新回到这里，已经不需要太多的帮助，稍稍指点就能顺利拿下，虽然这个游戏让对手硬直的办法有很多。在她第一次完全依靠自己通关的时候，猛然振臂一呼，兴奋地叫出了声，就差没有去拥抱画面里的春丽了。

后来，在我的推荐下四四还尝试了一些其他的游戏，她的游戏智商确实很高，不消多时，她已经能单独进行某个陌生的游戏了，不再会喋喋不休地问我"这游戏是干什么的呀？"或者"怎么打不死他啊？"

在她意气风发的时候，我更多的是静默在一边，就像一个未卜先知的老人，但还是隐隐觉得有些失落，因为至少在这些画面里，她已经不再需要我的帮助了。不过，还是在这些画面里，她又重新长出一头乌黑的浓发，身披银甲，矫健地披荆斩棘，生命的活力毫无保留地绽放着。

当她用完最后一个游戏币，我识趣地退到一边，想着再为她添些。没料到那老板早已趴在桌子上，鼾声不断了。再环顾四周，哪里还有其他人的身影，只有四四还在机器前专心地搏杀。再一看手表，居然已是凌晨。

走出游戏厅，月光皎洁，映得小弄堂犹如浸润在乳汁里。四四意犹未尽，沉醉在一场又一场酣畅淋漓的战斗中，斗志昂扬。透过茫茫的月色，我似乎能发现在她苍白的脸颊上呈现着几丝鲜亮的血色。白里透红：那不是一个形容病人的词汇。她问："明天还来吗？"，我沉思了片刻说："明天我们换个地方，找些更新的，更逼真的，更大型的游戏"，她高兴地挽起我的手臂，小鸟依人状说好。

回到酒店，没有丝毫防备，四四很快就进入了梦乡，她确实累了，需要休息。不敢离开，靠在沙发上，分辨着她细微又均匀的呼吸，不一会，一样沉沉睡去，一夜无梦，只觉得有种与人携手徜徉的快意。

再醒时，一睁眼便看见一双乐呵呵的大眼睛正注视着我，见我醒来，便问："今天去哪？"

经她这么一问，头脑立刻清醒了，忽然想起其实我们的目的地是亚丁。挣扎着直起身子，问了一句："我们不去亚丁了吗？"四四的大眼睛又开了花，说："当然去啊，不过我决定再给你几天时间，至少有我陪你玩游戏啊。"

就这样，在前台打听后，我们找到了"汤姆熊"之类的大型电玩场所。在之后几天里，我和四四几乎整日泡在那里，有时候一待就是一整天。她就像一个极度需要养份的花苞一样，在锣鼓喧天的游戏厅里尽情地盛开了。不过令我意外的是，看似柔弱的她对格斗类游戏格外感兴趣，还拉着我去网吧找攻略，几天下来，对《街头霸王》《铁拳》等的新作也很快就熟悉了，再往后，她的格斗水准几乎已与我不相上下，我曾亲眼看见她大败过几个学生模样的半大孩子，甚至那些孩子对于输给这么一个弱不禁风的女生感到万分羞愧，最后只能涨红了脸，头也不回的走了。而四四则哈哈大笑，冲我扮鬼脸。这时我才明白过来，原来在我不知不觉中，她已经爱上了这些色彩斑斓的游戏，程度不亚于当年混迹江龙路的我，而引领她走进这扇游戏大门的人正是我。我无法确定这是命中注定，还是机缘巧合，但我深刻的知道她需要胜利，战斗的胜利，如果还有人把这理解成为对于生命的渴望，我无法反驳。所以，我便任由了她。

几日后，预定的假期已经不多了，那是我放下身段，好话说尽，才换来的长假。我想是不是该郑重地告诉她我们目的地是亚丁，但当我发现她在游戏里收获越来越多的快乐时，又不忍去打扰她。于是，我只拐着弯去提醒她："这两天兑换游戏币可花了不少钱，你的水平又臭，这一枚接一枚的，再这么下去可就没钱去亚丁了。"

"你放屁！"四四一脸不服气，说："算你有八两，我现在也差不多有半斤了，要不要找个地方单挑试试？"她说话的模样活像一个准备迎接圣战的青铜小强，小宇宙已熊熊燃烧了起来。我说："好，你想比什么？"她歪着头想了一会，说："就比小巷子里的《街头霸王Ⅱ》。"

"那么老的游戏？特效跟你这几天玩的可不能比。"

"恩，是不能比，不过我还是喜欢这个，门槛低，总觉得有亲切感，而且这应该是我接触到的第一个真正意义上的电子游戏。"

没有理由拒绝她，重新回到了小巷子，又重逢那位老板，正胡噜胡噜把面条拨进嘴里，一见到我们就像见了熟人，热情地打招呼，问候："吃了吗？"

径直坐到了机子跟前，让出了正手位置给四四。游戏开始，但今天的她已经不再是需要教程的新手了，几盘下来各有胜负。她得意地问："怎么样啊？"我抱拳以回："失敬失敬，果真是今时不同往日，在下佩服！"，四四哈哈大笑，笑得直不起腰来，但不知道为什么，看到她得意忘形的样子我觉得很满足。这时，她像是忽然想到了什么，说："不知道这个世界上有没有这样的比赛，就比电子游戏谁玩的最好？要是有就好了，你说我现在这个水平可不可以报名参加，顺便拿个名次啊？"我回答有，不仅有，而且种类很丰富，最名著的是星际和魔兽，都是PC游戏。她喜出望外，又问："真的啊，那有没有比这个的？"我只能回答这么老旧的游戏应该不会再拿来比赛了，但也许会有，只是我们不知道罢了。她显得有些失落："真可惜，我就喜欢这个老的。"

我能理解她此刻的心情，也能理解她对这个游戏的情感。不过她拣起的，正是许多人已经放下的东西，她需要时间去适应这样的落差。但片刻后，她又笑着说："二二，明天我们开始出发去亚丁吧，我那件冲锋衣快发霉了"。我不禁有些喜出忘外，感慨终于等来了她这句话，不过再一细，我便明白了。她刚刚以优异的成绩完成了第一阶段的修行，闯过了十八铜人的小和尚始终是要下山的，对于她来说，这是一个意外的收获，但第二阶段的修行还在等着我们，璀璨的星空依然还摇曳在目不可及的远方。

就在回酒店的半路上，四四忽然停下脚步，说："啊，差点忘了，你的故事还没讲完呢"，我便问："怎么忽然想起这个了？"她回答："我想知道长大了的小毛孩还会有什么样的新鲜事，有吗？"我说："都是些陈年往事了，你愿意听，我就讲。"接着，我跟她说起混迹江龙路的日子，那些还生长在游戏厅里的陈芝麻烂谷子。最后我还告诉她，正是这个《街头霸王Ⅱ》还结识了一位惺惺相惜的朋友，两个人从游戏厅玩到了网吧联线，最后随着互联网和电脑的普及我们有了自己的战队，这样的生活一直维持了很久，直到毕业后各奔东西。但印象最为深刻还是这个老旧的《街头霸王Ⅱ》，那是我们游戏生活的导火线，希望有机会可以再与他一起缅怀当年班驳的峥嵘岁月，而此刻，这个久未谋面的兄弟就在离成都不远的重庆。

听完，她惊讶地看着我，用毋庸质疑的口吻对我说："你都来到这了，怎么可以不去找他！"。

我不知道该怎么回答他，只能沉默着不发一语，像个做错事的孩子，我甚至有些疑惑，我为什么必须去找他？就为了一个游戏吗？有这个必要吗？虽然我的确有过这样的想法。她继续说："不要小看我，我能看的出来，游戏对你们来说都很重要。你懂吗？我知道你还不懂，因为你还有时间去沉浸在回忆里，还有时间去想做你喜欢但还没有去做的事，但很多人都不会再有，比如我。"难道这就是她忽然想见我，又忽然想与我一起旅行的原因，没容我细想，她继续说："而你，其实你的故事已经告诉了我，你们都是不折不扣的游戏人。"

"你喜欢游戏，我喜欢旅行，尽管这些都算不上太高雅的爱好，但我们都曾经为之奋斗过，并且收获了很多东西，比如你那个近在咫尺的朋友"。我愣在一边，安静地听她把话讲完。最后，掏出了手机，从通讯录里找出八宝饭的电话，按下了通话键。八宝饭就是我们刚才谈起的朋友，名字起源于他曾经一脸得不到调理的青春豆，但现在我更多的称呼他为"老八"。

电话很快被接起，电话的那头显很兴奋，喊着我的名字："老二"

"老八，我到成都了。"

"什么？开玩笑吧，怎么不提前打招呼？"

"临时决定的……"

没等我说完，他又把话接了过去："来重庆玩几天吧？很久没碰面了。"

"重庆就不去，这趟不是一个人来的。"

"肯定带上了小媳妇了吧？是旅游来了？还是出差假公济私啊？"

正想着怎么回答，四四拉了拉我的袖子，轻声说："告诉他，想跟他玩游戏。"

稍稍停顿了一下，最后我说："老八，你能来成都吗？有时间我们再玩一把《街头霸王》吧。"

朋友沉默了一会，说："兄弟，等着我，现在晚了，明天一早我就开车来"。末了，还加上一句："要给你俩带早饭吗？"

第二天一早，老八便出现了我的面前，但我们的重逢不是发生在怀旧又复古的游戏房里，老八是直接赶到了医院。



PART 6

就在我挂上电话的一刹那，四四又一次毫无征兆的昏睡过去，倒在我的怀里。而这次医生不会再让她随时出院了，她的病已经恶化到要住进ICU，病危通知单已经填好，由于我不是家属不能签收。

坐在观察室外，老八递过一杯温热的豆浆和一根吸管，说："跟我谈谈这个女孩子吧。"我说："她希望我们可以聊聊游戏。"老八很不解，问："为什么？"我回答他："因为四四说我们都是游戏人，这么些年了，我们难得离的那么近。"老八沉默了，我们并坐在一旁，他闭起眼睛，仰起头，靠在椅子后的墙壁上，而我把手肘支在膝盖上，头低了下去。一高一低，这场景看起来更像一副漫画。除了仪器的声响和偶尔从走廊上传来的脚步声，观察室里悄无声息，

过了很久，老八才重新开口，说："这姑娘的病严重吗？"我点了点头说道："很严重"，他叹了口气，又问："会死吗？"我回答："可能会。"我不确定从自己鼻腔里发出的这三个低沉的音节是否能传达到他的耳朵里，不过我还是说了实话。接着，老八用一只手重重地攀到我的肩膀上，说："老二，虽然你还没有向我交代你们之间的关系，不过，兄弟，振作点，我们不能光坐在这里。"

我站起身来，走到观察窗前，凝视着窗另一边的苏四四。她闭着眼睛睡着，很平静，似乎嘴角还挂着一丝笑意。

在昏睡了十几个小时后，四四在下午终于醒来。征得医生同意后，我们得以进入ICU。四四刚苏醒，显得格外虚弱，面色苍白，我示意她不用说话，不过好强的四四还是努力向我们展示出一张温暖的笑脸。我向他介绍老八，四四礼貌地轻轻点头示意。正琢磨着该说点什么话可以让她宽心，没想到四四将原本护在胸前的双手慢慢翻转过来，竖起了大拇指，最后气若游丝地说了一个词："Fight！"虽然她的举动让我十分意外，但我还是清楚的明白她那手势和"Fight"的意义，没想到初次与四四见面的老八一样了然于心。

看来我低估了同为游戏人之间的心灵能量了。

出了病房，老八摘下口罩，非常郑重地说："我觉得你应该把这场 fight 办成一个 party，也不枉你一个电话我就急匆匆地往这里赶。"我说："同意，哪怕是我们参加的最后一场。"

就这样，我们联系到了一个当地的游戏论坛，论坛听说了四四的事后，决定招募更多的"fighter"来参加这场没有任何奖励的比赛，并且答应提供场地和网络直播。在四四的父母到来之后，我和老八又与医院进行了协商，最后院方同意将四四转出ICU，搬到一间安静的单人病房。在道别时，与医院负责人握手，我说："谢谢你们能同意我们冒这个险。"负责人严肃地说："这不是冒险，临终关怀就是要减少没有必要的痛苦，我希望你们能给病人带来更多的宽慰。"他的话更让我们觉得这场"fight"是有意义的，哪怕只是临终的意义。





好了，万事俱备，只欠东风。

比赛的那天，四四的精神特别好，在母亲的帮助下早早洗漱好。老八早已将用来网络转播的笔记本电脑接在了电视机上，四四伸了个舒服的懒腰，在电视前侯着。临出门前，四四将我唤到跟前，说："二二，我知道你会赢的，不过我还是想问一问，你和老八做了那么多的事情就是为了我吗？"

为了什么呢，为了太多，为了四四的病，为了我和老八友谊，为了纪念我们青春，为了这个大千世界曾经给我们留下一个关于游戏的标签，为了庆祝有更多的人学会了彼此尊重和包容即便我们最终将成为别人的过客，这些都是四四带给我的智慧，而我应该去领悟的还有更多更多，因为四四曾说过我是一个大智若愚的人。于是，我跟四四说："为了你床头那个性感的春丽手办。"她得意地笑了，显然她很满意我这个充满跳跃性的回答。她又说："二二，我能抱一抱你吗？"我附过身去，她双手环在我的脖子上，在我的额头上轻轻一吻，最后在我耳边说："Come on！Dear fighter！"

这个浅浅的拥抱定格了很长时间，直到我们依依不舍的道别。相比在她家楼下，我忽然觉得这次不舍的浓重达到了生命的峰值。

与老八到达比赛场地后才发现来的人并不多，算上我俩一共十六人，大都年纪相仿，向我们友善的问好。我知道这些人是与我们走过同样游戏生活的游戏人，在交错的时空里其实我们是同一个人，而且今天他们来到这的意义也早已大过了游戏的本身，那是一个更博大的命题，关于生活，关于生命。此刻我该去感激他们，因为至少还有他们愿意与我们一起去探讨。

虽然人少，但这并不妨碍我和老八作为资深选手来参赛的心情，摩拳擦掌，我甚至有些激动，无论如何，这是我和老八参加过的规模最大的竞技比赛，虽然这仅仅是一个老掉牙的游戏，但至少在摄像的后面，还有一双清澈的眼睛在注视着我们。

由于人数不多，我们决定抽签分成四组，用循环制的方式来决出前四，再用淘汰赛来分出最后的胜负。我和老八顺利进入前四强。我的1/2决赛几乎没有遇到什么抵抗，但老八遇到了一个极其难缠的对手，擅长使用布兰卡，在循环赛的时候我就注意过他，进攻凌厉，招式经常伤敌一千自损八百。在一番苦斗之后，因为一个致命的疏忽，老八果然败下阵来。他无奈地向我摇了



摇头，又拍了拍我的肩膀，说："下面看你的了，他比我强不了多少，你只要把这当作是当年的江龙路就行。"我回以"OK"的手势。

终于到了最后的决赛，我回头看看身后的视频设备，我想应该始终保持微笑，因为镜头后面的四四应该能感受到，此刻她与我们同在。

在选择角色的时候，我选了四四最喜欢又最熟悉的春丽。显然，这让对手很意外，甚至围观的人群也发出了几声唏嘘。他侧过脸来对我说："你真的要用春丽？没弄错吧？我们可以重新选。"我摇了摇头说："不用了"，"你会输的。"对手依然充满善意地提醒我，其实他说的没错，熟悉这个游戏的人都知道，受限90年代的制作水平，游戏本身的平衡性很差，在水平相近的情况下，春丽是不可能战胜布兰卡的。这个道理大家都懂，但我还是淡淡地回了一句："只要尽力就好。"

决赛就这么开始了。第一局，由于对手不熟悉PK时春丽的招式，明显保守了很多，大都以防守为主，被逼在角落里，没过多久，我赢了。但第二局，情势突变，在对手熟悉我的套路之后，大大增加了进攻的主动性，加上春丽的杀伤力实在有限，抡完了三板斧，我被迫转攻为守，一番挣扎之后，输了。最后的决胜局，如果不出意外的话，会将是以对手的完胜告终，这是大家都能预测到的结果。但意外还是出现了，或许这算不上是意外，因为一切人为的结果都不该称之为意外。最后一局，我能明显感受到对手在放水，该进攻的时候不进攻，而该防守的时候却露出很大的破绽，而且为了不至于太过明显，对手会时不时进行一些无谓的进攻用来掩饰，结果我又赢了。结束后，我问对手为什么要放盘，他说："兄弟，今天我们都不是为了胜负来的，就技术而言，我确实不是你对手，不管怎样，你赢了！"直到此刻我才看清他的面容，那是一个眼角已经带了几丝皱纹的大男孩。

最后，主持人面宣布了我的胜利，当他问我还有什么话想说的时候，我对着镜头竖起了大拇指，说："御姐，你赢了！"话音刚落，老八带头鼓起掌来，掌声虽不激烈，甚至有些稀拉，但就在这个并不宽敞的空间里听来是那么的荡气回肠。回过头，老八眼里擒着泪，努力克制着。

临近中午，活动结束后与老八在速食店里买了几份快餐，赶回到医院。一到病区，远远就能看见病门敞开着，四四父母起身站在床边，纹丝不动。我们快步上前。

我最不愿看见的结果还是发生了。听四四父母说她是在比赛结束之后才安心地闭上眼睛的，苍白的肤色，带着生动的微笑。四四父母始终没有流下一滴泪，我惟一记得他们说了一句话是："孩子，一路走好"。原来太重的悲伤是不能让人流泪的，这是我看见四四父母干枯的眼眶才明白这个道理的。

PART 7

四四的愿望是在一个天堂里走向另一个天堂，所以她选择去亚丁，选择我陪她一起走过人生的最后一段旅行。为什么会是我。难道仅仅是因为我们既不熟悉又不陌生，或者我真的像一道冷阳光，总之在她生前她没有给我答案。

整整一个星期，把该办的事情全部办完，已是9月的夏末。火炉已经转凉，并且我已经爱上了酸辣粉和小面的味道，我还决定一个人走完我和四四约定的旅行。

临行前，四四的父亲交给我了封信，载明了日期，还有那个传说中的春丽手办。我在老人的眼睛里已经看不出悲伤，那种阅尽悲伤的淡然是我一辈子都忘不了的。老人在交于我这些的时候是用双手传递过来的，动作缓慢，很郑重，像是在进行某个交接仪式，在我接过后又深深地向我鞠了一躬。老人说："这是四四嘱托我们交给你的，谢谢你，陪四四走完最后一程，其实四四和你见面的事我们都知道，四四是个好孩子，相信你也是，谢谢你！"我不知道怎么往下接，只能不住地点头。"打算什么时候回去？"我问。

"明天就带四四出发回家了，你和我们一起走吗？"

"不了，我还想再多待几天。"

"是去亚丁吧？"

"恩，我们说好要一起去那里的，四四不是一个半途而废的人。"

"那你一路小心，我们很欢迎你有时间来我家坐坐，四四走了，家里就冷清多了。"老人在说这句话的时候是面带笑容的，不过笑容里藏着的辛酸在白发的映衬下显得愈加浓稠。

"一定！"我是这么回答的，当然也这么想的。

最后，我目送老人离开，老人的背影在夕阳下拉的很长很长，我无法去感受这位老年人此刻的心事，或许他们已经把生死都看谈了，如果是这样，四四的离去对所有人都是一种解脱，尤其是两位疲惫的老人。

回到住处，才小心翼翼地把信取出来，信的日期是出发前的那天晚上。拆开信，四四的字立刻跃然纸上，字迹就像她的模样一样清秀可人，一眼就可以看出它的主人是一位年轻的姑娘。

信是这么写的：

二二：朋友是不能分享所有心事的，所以我选择你，因为我们的交集之前好象除了偶尔说上几句话，就没有别的了。所以，就算有一天我走了，你也不会有太多的悲伤，是吗。

说实话，我不想离开这个世界，但厌倦了每次醒来躺在洁白的床单上。我知道属于我的时间已经不多了。这让我想过很多，我想找个偏僻的小学校，当几天老师，想在雪山上支个帐篷，煮一碗泡面，想找一个可以爱的人，穿上洁白的婚纱，想过很多，惟独没有想过死，不过我觉得如果在那些瞬间里终了此身，我就可以微笑着谢幕了。

你一定会奇怪，为什么选择亚丁，说实话，我不知道，只觉得在那里会离我的梦想更近一点吧，为什么选择和你一起去，我也不知道，只觉得你会符合我们旅程的意义，意义不是等死，而是重生，因为我们都知道，那里美得就像天堂。

说说你吧，虽然我还不确定你是一个什么样的人，但当我依在你的肩膀上睡去的时候，我就知道在你内心最柔软的地方装上了你最平静的理想，尽管我不知道那是什么。不过，如果当且仅当那里也正好装着我的理想，我们就一起去完成，好吗？

最后，请你注意，这绝不是遗书，如果你愿意的话，This is an order！继续前进吧，童话般的英雄主义者。

很奇怪，看完信，空落落的心里竟然一下子变得充实起来，甚至能看见四四在写下这些字时的表情，一个深沉的夜，柔和的灯下，一张向往自由的脸。她时而会笑，笑容就像一个懵懂的孩子，更像一个真正的英雄。当然，写这封信的时候四四还没有接触电子游戏，如果是现在，她的梦想应该还有更多，关于游戏、关于竞技，不然春丽的手办不会没有缘由的出现在我眼前，再以最合适的方式找到新的延续，那是一个御姐的寄托。

将信原样折好，夹在了记事本里，与手办一同装进行囊。就在合上本子的一刹那，我决定明天就上路去完成四四给我的 order。什么都不用再准备，一切行装都已经准备就绪，就差一张去目的地的车票了。

PART 8

就在赶往车站买票的途中接到单位的电话，顶头上司是个单身的老女人，电话里的声音就像开了免提一样，大致意思是休假昨天就结束了为什么不来上班，也没有续假，如果明天再不来，就不用再来，这个月的工资也会泡汤，等她发飚结束，我问了她一句："不好意思，明天我就去天堂了，你要不要一起来？"，电话那头忽然没了声响，过了很久，她像顿醒一般，声嘶力竭地重复："你再说一遍试试，再说一遍……"看得出来，她真的愤怒了。我便挂了电话。

到车站才发现，因为是旺季，第二天从成都出发的班车早就卖完了。不过后来，一个热心的黄牛帮了我，我之所以会接受他的帮助，因为尽管他的热心是有价的，而我此时的热心却是无价的。票上写着我们预定的第一个目的地：康定。在我看来，无论这上面印着什么名称，都仿佛是一座远古的神庙，而这张薄薄的纸就是通往神庙的门票。这便足够了。

不过直到到了康定才知道那一座颇有现代气息的小城，决定简单休整一下，再继续向前。在路边的一家杂货店里偶遇了一个女孩子。她与我同路，并且愿意当我的向导。后来我才知道，她是一名志愿者，每年夏秋都会定期去稻城当几个月的代课老师，去稻城的路线早已烂熟于心。我忽然觉得这一路似有神助，热心的黄牛，美丽的志愿者，这一切难道都是四四的佑护。

清晨从就康定出发了，我真的踏上了去往亚丁的途中。一路上，虔诚地在寺庙里为四四祈祷，用相机收集下天堂的样子，像以前一样发短信告诉四四天堂是怎么样的，虽然我不确定在遥远的天空之城是否可以接收到地球的信号，但就在马背上，还想起另外一个问题，老八曾这样问过我："老二，你和四四之间有爱情吗？"我不只一次考虑过这个问题，但始终没有答案。



（全文完）

有的时候生活就像一场虚拟的游戏，只不过我们无法读档存档，一切的得失与伤痛都会直接体现在自己的身上，最重要的是，我们没有任何回头路可以走。听一首好听的歌，以游戏的心态看待人生，我们可以得到淡然的生活方式，这并不等于毫不作为地游戏人生。有时我们缺少的，仅仅是一种对待生活的态度而已。

将本期 DVD 放入电脑光驱内，以数据方式打开光盘的主根目录，大家可以看到名为“游戏・人 第 47 辑 音乐收藏”的文件夹，所有歌曲按序号与曲目名排列收录在内。除了直接在电脑上播放，读者还可以将音乐文件拷贝至任意播放设备随时倾听。

序号	曲目	出自	演唱者
1	扩张プレイス	跨平台游戏《机器人学笔记》主题曲	Zwei
2	未完成ストライド	TV 动画《冰果》片头曲	こだまさおり
3	METRO BAROQUE	剧场版动画《Blood-c》主题曲	水树奈奈
4	crossing field	TV 动画《刀剑神域》片头曲	LiSA
5	恋爱フィロソフィア	初音未来原创歌曲	初音未来
6	Non stop road	TV 动画《夏色奇迹》片头曲	Sphere
7	くれなゐ	Wii 游戏《零 真红之蝶》主题曲	天野月
8	恋に恋して	TV 动画《名侦探柯南》片尾曲	仓木麻衣
9	花标	PS3 游戏《阿希娅的工作室》主题曲	野见山睦未
10	ユメのなかノわたしのユメ	TV 动画《人类衰退之后》片尾曲	伊藤真澄
11	Heaven	PSV 游戏《女神异闻录 Persona 4 黄金版》BGM	平田志穗子
12	Kiss Of Death	跨平台游戏《无间龙头》收录曲	Jadakiss
13	SigNalize	街机游戏《DJMAX 旋风》收录曲	–
14	Tears	跨平台游戏《马克斯・佩恩 3》主题曲	Health



《游戏・人》第四十七辑音乐收藏介绍

1 扩张プレイス

作词：志仓千代丸 作曲：志仓千代丸 演唱：Zwei

宇宙人推荐

由 5pb. 开发的“空想科学 ADV”系列最新作《机器人笔记》的主题曲，作曲和作词跟系列一样有志仓千代丸担当，但这次演唱的歌手却并非伊藤加奈子而是请来了 Zwei。随着系列故事转向了近未来的校园生活，歌曲也多了一份阳光和青春活力。当然，依照社长的作风歌词中还是隐含了很多具有特殊意义的语句，必须玩过原作才能理解，游戏通关之后再来细心聆听本曲，定能体验到另一番滋味。

宇宙の彼方 银河にある
1ドットさえ满たさない星つぶ
静かの海を见上げた夜
今、仅かに步き出す
このスト－リ－
指先でなぞった 谁かの梦の轮郭
You already know the meaning.
その为に——

苍きこの空の向こう侧で
仆を见つめている
怖いほどに优しい视线
ここで交わした かけがえのない
一つの约束が
暗を照らすように 导く
そんな世界线 特别なこの场所

数千亿の天の川に
一番近く 手が届きそうだね
梦を梦だと终わらせない
今、奇迹のこの岛が
动き出した
ヒ－ロ－じゃなくても
守りたいものがあれば
You already know the meaning.
その为に——

苍きこの空で系がってる
いくつもの命や
交错する愿いと祈り
ここで过ごした辉く日々が
勇气をくれるから
强く大地に立て 仆らが
生きたその证 特别なこの场所

キミと过ごした时间を
运命と呼べるかな
爱しさも喜びも痛みも
苍きこの空の向こう侧で
仆を见つめている
怖いほどに优しい视线
ここで交わした かけがえのない
一つの约束が
暗を照らすように 导く
そんな世界线 特别なこの场所

在宇宙的银河彼岸中
就连一颗星尘也容不下
在夜里仰望寂静汪洋
现在 只需踏出这个故事的第一步
指尖所描绘出的是谁梦中的轮廓
为了你早已知晓的涵义

这片蔚蓝天空的对侧
有着温柔到令人畏惧的眼神在盯视著我
在这所交织一个任凭什么也无可取代的约定
有如将黑暗照亮般指引著
像如此的世界线 是最为独特的所在

数千亿条交汇而成的天河彷佛尽在眼前伸手能及的样子呢
为了让梦不再仅只是梦 现在
从这座奇迹之岛出发
就算不是英雄只要拥有想要守护的事物
为了你早已知晓的涵义

这片蔚蓝天空中所相系相连
数几生命及愿望和祈祷的交错
在这所度过光辉的时光
赐与了我勇气
伫立在强悍大地之上
我们活著这项证明 就是最为独特的所在

与你度过的时间能否称为命运
爱也好喜悦也好甚至是痛也罢
这片蔚蓝天空的对侧
有着温柔到令人畏惧的眼神在盯视著我
在这所交织一个任凭什么也无可取代的约定
有如将黑暗照亮般指引著
像如此的世界线 是最为独特的所在

2 未完成ストライド

作词：こだまさおり 作曲：中山真斗 演唱：こだまさおり

九兵卫推荐

这首《未完成ストライド》来自 TV 动画《冰果》的最新片头曲，由日本女歌手こだまさおり演唱。虽然こだまさおり出道多年给我们带来众多耳熟能详的动漫歌曲作品，但她却一直以作词家的身分活动，很少亲自献唱。快节奏的曲风配上こだまさおり明亮透彻的声线，让人听了心情自然而然地感到愉悦，这就是音乐的魅力。

复杂に构えた今日が 息をのんですましてる
身に觉えあるんだろう? 君はどうしたい?
何もなかった素振りで かばう痛みはもう
心强いくらいにせかすんだ

掴んでこぼして 不完全な仆たちが
光って见えない 未来の自分を作れるなら

目觉めるまま走れ 蜃气楼を追い越して
变わりたいまま走れ 自由な违和感で
届きそうな辉きと 今を选んでいこう
到达点は知らない 深い浅い呼吸をかさねて

人混みを嫌えばそこは うるさ过ぎる静寂で
气まずそうに笑う 君は仆だね
耳を塞いでみたって 胸を打つ音だけ
まるで子供みたいに正直なんだ

ほどいてすくって 新しくなろうか
歪んだ太阳に 汗ばむ梦なら终わったから

止まれないまま走れ 向かい风も追い越して
わかりたいまま走れ 憧れたスピードで
届きそうな辉きが 今を照らしている
感伤なんていらない 苦い甘い记忆が手をふる

轮郭はもうぼやけていった
いつかまた、未来で会えるはず

掴んでこぼして 不完全な仆たちが
乱した光の彼方に行けるまで

目觉めるまま走れ 蜃气楼を追い越して
变わりたいまま走れ 自由な违和感で
届きそうな辉きと 今を选んでいこう
到达点は知らない 深い浅い呼吸をかさねて
风にふれて ひとつになる 君は谁を待っているの?
走ってく

岚の中で ひとつになる You're my dream
未完成のストライド

心情复杂的今天 屏住呼吸地度过
还有印象吧? 你想怎样做?
假装无事发生 隐着的痛楚早已
催促着你我坚强一些

有得有失 不成熟的我们
被光芒蒙住了眼 亦可创造未来的自己

清醒着脑袋奔跑 超越海市蜃楼
为改变而奔跑 怀着自由的违和感
在触手可及的光辉中 给现在做决定吧
不管终点在哪 让我们循着深浅呼吸前进吧

避开人群来到的地方 换来了一片寂静
不好意思笑了的你其实就是我
用手捂住耳朵 也只听见心跳声
就好像小孩一样天真无邪

放开再掬起 焕然一新吧
汗流浃背的梦想 已在扭曲的太阳下终结了

永不停息地奔跑 把风也赶超过去
为好奇心而奔跑 用憧憬的速度
触手可及的光辉 照耀着此时此刻
还感伤什么 苦涩的甜蜜的记忆在招手道别

轮廓已经被泪水朦胧了
未来的某一天应该能再相见

有得有失 不成熟的我们
直至抵达光芒四射的彼方

清醒着脑袋奔跑 超越海市蜃楼
为改变而奔跑 怀着自由的违和感
在触手可及的光辉中 给现在做决定吧
不管终点在哪 让我们循着深浅呼吸前进吧
迎着风 融合一体 你等待着谁?
奔跑吧

在暴风中 融合一体 You're my dream
未完成的跑法

3 METRO BAROQUE

作词:水树奈奈 作曲:やしきん 演唱:水树奈奈



九兵卫推荐

剧场版《Blood-c》是上半年上座率和票房最高的一部动画作品，水树奈奈参与主角的配音并亲自演唱了这首主题曲《METRO BAROQUE》，喜人的单曲CD销量足以证明她在日本居高不下的人气。而在今年10月，水树奈奈也将首次走出日本并来到中国参加上海的ANISAM演唱会，届时FANS可以亲自到现场一睹这位动漫歌曲天后的风采，这将是非常难得的体验。



私を呼ぶのは谁……?
粹狂に踊る热に浮かされたこの世界で
宝石のような嘘 身に付け诱う
甘く淫らな眼差しが络み付く
アラガエナイ……
运命の欠片系ぎ合わせ疼く本能
深红の月晕が照らし出す真实に

脆く崩れ去る虚言 – ユメ – を暗へと突き立てる
教えて……永远のその先があるなら
何もいらない
道标は贵方だけ

贵方を呼ぶのは谁……?

姿のない罪に囚われてさ迷う独り
瞬きも出来ないほど注がれる爱に
户惑いながら溺れてしまいそう
ココニイルヨ……
冻てついた时を溶かす それは、嘤きの回廊
舞い散る银の花 幽默に美しく
咽ぶ声なき声が心を掻き毟る
答えて……坏れない情实があるなら
夜を飞び越え 今、会いに行く

眩い愿いは そう……いつも闭じ込めて
满たされぬ隙间伤付け埋める
果てのない光に焦がれてた
不安がまた安らぎ求め 先回り缲り返す
深红に染まる月 哀しみを切り裂いて
脆く崩れ去る幻 – ユメ – は决意に变わる
教えて……永远のその先があるなら
何もいらない
道标は贵方だけ 呜呼……

呼唤着我是谁……?
在这狂热错乱的世界里醉狂般的舞动
像宝石一般的谎言 带着它向你发出诱惑
用这甜美妖娆的眼神将你紧紧缠住
难以抗拒……
命运的碎片紧密相连 汇聚为这痛苦的本能
深红的月晕照射出的真实
将脆弱崩溃的梦幻刺入黑暗之中
告诉我……即使是永远亦有更前的地方的话
我毫无所求
我的目标唯有你

呼唤着你的是谁……?
被无形的罪孽所囚禁独自迷茫
转瞬倾注的爱
好似将迷惑者淹没于中

就在这里……
将冻结的时间溶化 那正是 细语的回廊
舞动飘落的银色之花 幽静而凄美
哽咽的抽泣之声烦扰我的思绪
回答我……倘若无法破坏的真情存在的话
我将飞越黑夜 立刻前去与你相会

炫目的愿望 没错…… 一直禁闭在心里
未能填满的空隙由伤痕去掩埋
一直向往着无尽的光芒
不安又让我寻求安宁 一切又重蹈覆辙
被深红浸染的月亮 将所有哀伤全都斩裂
脆弱崩溃的梦幻化为坚定的决心
告诉我……即使是永远亦有更前的地方的话
我毫无所求
我的目标惟有你

4 crossing field

作词:渡边翔 作曲:渡边翔 演唱:LiSA



九兵卫推荐

沉寂短短一段时间之后，LiSA再次以她偏向摇滚且颇具感染力的新曲回到我们的视野中，这首《crossing field》是时下正在热播的人气动画《刀剑神域》的片头曲，由于小说原作人气很高，加上TV动画大手笔制作，作品从播映一开始就受到众多FANS的关注，而由LiSA演唱的主题曲更是起到了推波助澜的影响，相信未来她也会参与更多动漫作品的演出，前途无量。(笑)



认めていた臆病な过去
わからないままに怖がっていた
后ろの自分が现实を今に映す

いくつもの空を描いたここはきっと
儚い心 乱して

梦で高く跳んだ体は
どんな不安缠っても振り拂っていく
眠る小さな想い扩がり出して
气付く弱い私 君がいれば

暗い世界强くいれた
长い梦见る心はそう永远で

探していた导く光
触れればすべて思い出して
挂け替えのない大切な今をくれる

目を闭じ世界を知った
それはいつも暖かいのに痛くて

系ぐ确かな愿い重なり合って
见える迷いは动き始めた
君を守りたくて背负う伤は
深い眠りの中 漂った

代わらない约束だった
二人信じた绊はそう鲜明に

声が届くまで名前を呼んで
出会えた奇迹 感じたいもっと

梦で高く跳んだ体は
どんな不安缠っても振り拂っていく
眠る小さな想い扩がり出して
气付く弱い私 君がいれば

暗い世界强くいれた
长い梦见る心はそう永远で

承认有段脆弱的过去
曾经害怕得一塌糊涂
背地里的自己如实反映出来

这个描绘着无数天色的地方
终将扰惑人心

梦中高飞的身躯
碰上任何不安都能逐一驱散
小小的意志从沉睡中醒觉

才发现脆弱的我只要你

在黑暗世界中也能更坚强
追着梦想的心是永恒不息的

追寻引导之光
伸手触碰皆能回忆起来
你赐予了我一个无可替代的现今

闭眼认识世界

温馨每一刻却伴着道道痛楚

确切的愿望相互交织重叠
眼中的茫然开始蠢蠢欲动
为了守护你而背负起的伤
于深邃梦中漂泊不定

曾经的永恒誓言
两人坚信的羁绊鲜艳如初

呼叫你的名字直到你听见
想更深刻地感受我们相遇的奇迹

梦中高飞的身躯
碰上任何不安都能逐一驱散
小小的意志从沉睡中醒觉
才发现脆弱的我只要你

在黑暗世界中也能更坚强
追着梦想的心是永恒不息的

用那觉醒的笑容发射吧
就那样啪的一口气正反翻转 OK？

如果有所觉悟了
那就完美的掠夺吧
来吧无论何时都模仿着他人
但不模仿又会怎样呢
我们既是大野狼也是迷失的羔羊
啊啊，能够脱离孤独的
白热化展开 ON MY ROLE

就算保持距离
到最后还是相互依偎
相互拥抱地度过

用明知故犯的距离瞄准我
来吧张口咬下露出獠牙
露出普通受害者的表情
用小恶魔的微笑撕破的燕尾服
啊啊，从记忆开始改写
高热的体内　ON MY

如果有所觉悟了
那就完美的掠夺吧
来吧无论何时都模仿着他人
但不模仿又会怎样呢
我们既是大野狼也是迷失的羔羊
啊啊，能够脱离孤独的
白热化展开 ON MY ROLE

5 恋爱フィロソフィア

作词：黒うさＰ　作曲：黒うさＰ　演唱：初音ミク



宇宙人推荐

对于即将发售的《初音未来 女歌手计划 f》，宇宙人我最大的期望就是里面会收录《千本樱》哪怕在 DLC 里面，要是没有的话换这首《恋爱哲学》也能勉强收货。本曲同样由黒うさ P 作词作曲，配以一斗まる角色设定和三重の人制作的 PV，可以说是《千本樱》的原班阵容制作。不过与后者浓浓的大正时代风相比，以管弦乐器演奏为主，伴以钢琴点缀的本曲更洋溢着西洋的夜都市风格，节奏也更加明快奔放，虽然是恋爱主题但歌词却不失《千本樱》的狂妄和中二。虽然自某视频网站上投稿数个月至今未能再创前作的奇迹，但从翻唱的数量也能看出本曲的受欢迎程度。



恋爱心理学で　当てはめても　ねえ解んないや
何亿年前からの　常识だねって DNA

「爱してるよ」だなんて　言语→知觉→刺激→で会话
なんとも似たもの同士　体で理解を深めてる

妄想に揺られ　约束されたキセキ
言叶じゃないそんなセリフで隙をついて

确信犯の距离で　私を狙ってる
さあ啮み付いて　牙を剥け
ありふれた　被害者の颜で
小恶魔の微笑み　破れたタキシ－ド
呜呼、记忆から涂り替える
灼热の体中　on my soul

方程式で解ける　谜とかなら　兴味もないや
合成ゴムの距离が　仆らを常に恼ませる

膨大な理论书とか　伦理观なら手元にないな
最先端フィロソフィア　たいした意味もないけどね

觉醒した　その笑みでぶっ放せ
それでパッと里表を変えて OK？

觉悟があるのなら　パ－フェクトに夺ってよ
さあいつだって　右仿え
左には何があるだろう
仆らは狼で　迷える子羊で
呜呼、孤独から抜け出せる
白热の展开　on my role

つかず离れずいても
结局寄り添って　抱き合って过ごしてる

确信犯の距离で　私を狙ってる
さあ啮み付いて　牙を剥け
ありふれた　被害者の颜で
小恶魔の微笑み　破れたタキシ－ド
呜呼、记忆から涂り替える
灼热の体中　on my

觉悟があるのなら　パ－フェクトに夺ってよ
さあいつだって　右仿え
左には何があるだろう
仆らは狼で　迷える子羊で
呜呼、孤独から抜け出せる
白热の展开　on my role

就算套用上恋爱心理学 还是不懂啊
「是几亿年前就有的常识嘛」的 DNA

「我爱你哦」什么的
言语→知觉→刺激→然后对话
非常相似的两人
就用身体来加深理解

因妄想而摇曳
被约定好的奇迹
趁隙利用那不算是
言语的台词

用明知故犯的距离瞄准我

来吧张口咬下露出獠牙
露出普通受害者的表情
用小恶魔的微笑撕破的燕尾服
啊啊，从记忆开始改写
高热的体内　ON MY SOUL

如果是能用方程式解开的谜题
我一点兴趣也没有
合成橡胶的距离总是困扰着我们

如果是庞大的理论书籍
或是伦理观的话手头上都没有呢
最先进的 Philosophia
虽然也没什么意义啦

6 Non stop road

作词：畑亚贵　作曲：江井哲志　歌曲 :Sphere



九兵卫推荐

前段时间声优演唱团体 Sphere 参加了《夏色奇迹》的配音并演唱了动画的片头与片尾曲，而整部动画也像是 Sphere 的宣传片一般，讲述四个女孩为了追寻共同的梦想而在夏日引发奇迹的故事。从动画中 FANS 很容易看到 Sphere 的影子，虽然题材稍显童话色彩并且略带商业气息，但励志的主题深化了作品的内涵，仍然算是一部不错的动画。这首《Non stop road》作为动画的 OP，阳光而青春的曲风一如既往。



こぼれそうな梦の果て
よろこびを探す世界
君はどんな辉きで 明日へと跳ぶの?
教えてよ

声になった未来の鼓动
始まりの my melody 闻こえた?

I'm READY！　空が青く高くて
泪ぐんだ今を忘れないよ
ひたすら进もうと誓うから
分かりあった瞬间は大切な
Non stop road

みつけようか梦は远く
つかむまで风のようだ
君の前を通り过ぎ おいでよと呼ぶの?
もどかしいね

どこまで Non stop oneway
续くかどこへ
まだ知らない景色 确かめに行こう
どこまでも手を伸ばして
まだ知らない my shiny place 目指して!

Are you READY？　だから今を信じて
夸らしくなるね君の想い
やたらに眩しいよその笑颜

向かいあって本心は负けないと
Non stop mind

ずっと一绪に 君と一绪に
笑っていればいいね多分
ずっと一绪が 君と一绪が
现在の键

Are you READY？　だから今を信じて
夸らしくなるね君の想い
やたらに眩しいよその笑颜
向かいあって本心は负けないと
Non stop mind

I'm READY！　空が青く高くて
Are you READY？　だから今を信じて

I'm READY！　空が青く高くて
泪ぐんだ今を忘れないよ
ひたすら进もうと誓うから
分かりあった瞬间は大切な
Non stop road

（ずっと待ってた だって一绪の未来）
负けないよ Non stop mind
（一绪だったら もっと行ける未来）

I'm READY！　空が青く高くて……

梦之碎片摇摇欲坠的彼岸
是寻觅喜悦的世界
你将带着何种光辉 迈往明天?
告诉我吧

编成音色的未来心跳
这是启程的 my melody 听到了吗?

I'm READY！　天际蔚蓝无垠
不要忘记眼湿的现在
因为约定好笔直向前进
心灵相通的瞬间是无比重要的
Non stop road

试着寻找远方的梦
在抓住之前都如风般离奇
走过你面前 该不该向你招手呢?
真让人焦急

到底会往 Non stop oneway
哪里延伸呢
一起去目睹不曾见过的景色吧
把手伸向世界每个角落
以未知的 my shiny place 作为目标!

Are you READY？　所以请相信现在
你的思念让我无比自豪
你脸上的笑容过于耀眼了

相互挨近的真心是无人能敌的
Non stop mind

永远在一起 与你在一起
大概能微笑就别无所求
永远在一起 与你在一起
是目前的钥匙

Are you READY？ 所以请相信现在
你的思念让我无比自豪
你脸上的笑容过于耀眼了
相互挨近的真心是无人能敌的
Non stop mind

I'm READY！ 天际蔚蓝无垠
Are you READY？ 所以请相信现在

I'm READY！ 天际蔚蓝无垠
不要忘记眼湿的现在
因为约定好笔直向前进
心灵相通的瞬间是无比重要的
Non stop road

（一直等待 在一起的未来）
我不会输的 Non stop mind
（在一起的话 未来就能走得更远）

I'm READY！ 天际蔚蓝无垠……

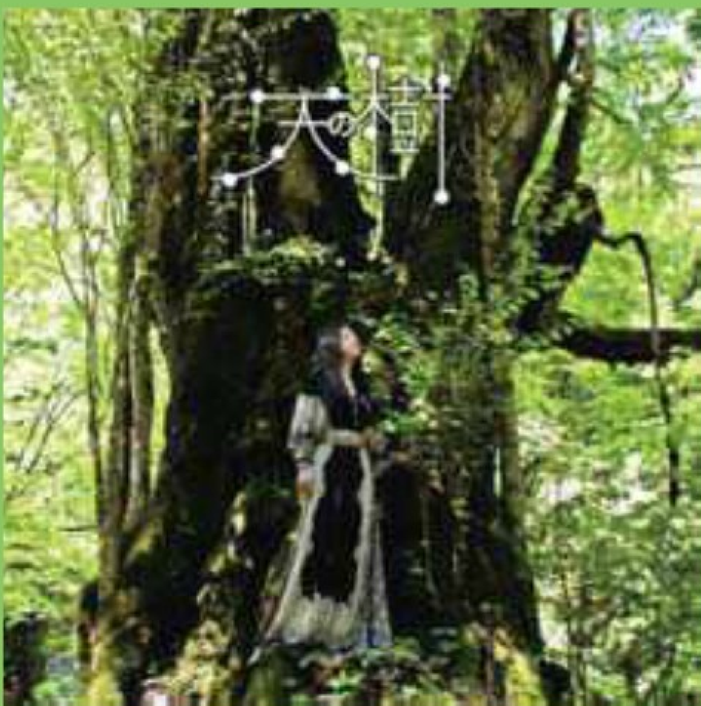
7 くれなゐ

作词：天野月 作曲：天野月 演唱：天野月





八重樱推荐



天野月（原名天野月子）一直都与《零》系列"有着不解之缘。当年《零 红蝶》决定加入印象曲时，柴田诚便毫不犹豫地选中了天野月，而那首痛彻心扉的《蝶》也成为了游戏史上传唱不止的名曲。这之后的《零》新作也一直保持采用天野月演唱的歌曲为主题曲的合作模式，可以说，现在在粉丝们的印象中，天野月与"《零》系列"早已是不可分割的整体。今年年中，《零 真红之蝶》发售，天野月为这款重制游戏演唱了新主题曲《くれなゐ》，歌词中唱到"红く红く永远に，刻みついた，君と私も，一つとばれた"，将红赞祭的残忍与悲伤通过旋律传达出来，足以再一次震撼玩家们的灵魂。

それぞれの正しさを振り翳すように
人は群れを成す
食み出すもの刈り取る鉄を携え
わたしを捕らえる

狂いはじめてた ぬくもりの香り
揺さぶられた わたしを笑い
君は消えてゆく 暗夜の隙间に
わたしの身代わりに

朱く 朱く 永远に刻み付いた
君とわたしをひとつ束ねた残骸
今も同じ永远を泳ぎながら
わたしを待つの ちぎれた翼で
大空を舞って

どれだけ目が醒めたら
朝日の麓へ君を连れ出せる
どれだけ罚を拭う 爱を奏でたら
わたしは戻れる

追いつきたかった 掴まえたかった
君とふたり 歩きたかった
君は逃げてゆく 闭ざした扉を
いくつも擦り抜けて

薫るほど 染まりゆく朱い罪を
优しい伤を わたしは抱いてゆきたい
今も同じ永远を泳いでいる
君の翼に わたしの两手を
系ぎ合わせて

わたしは生きてく 翼をもがれた
飞べない蝶のまま

朱く 朱く 永远に刻み付いた
君とわたしをひとつ束ねた残骸
薫るほど 染まりゆく朱い罪を
优しい伤を わたしは抱いてゆきたい
今も同じ永远を泳ぎながら
わたしを待つの ちぎれた翼で
大空を舞って

如同声张着正义 人们簇拥成群
剔除多余之物般 手持楔具将我捕获

曾经温暖的香味变得疯狂
嘲笑着惊恐动摇不已的我

你消逝而去 消失在黑暗的缝隙中 代替着我

刻印下赤红的 赤红的 永恒
你和我合而一体的残骸
如今也同样游荡在名为永远的时空等着我
挥动着残碎不堪的羽翼 在广阔的天空飞舞

要经过多少次觉醒 才能带你走出到日出的山顶
要拭去多少罪罚 演奏多少爱 我才能够回来

想要追上你 想要抓紧你

想要和你并肩前行
你却逃避着 穿越了那无数紧闭深锁的门扉

有如熏染般蔓延而下的赤红色罪孽也好
疼痛不堪却温柔的伤痕也好 我都想前去拥抱
如今你也同样游荡在名为永远的地方
请将你的翅膀与我的双手紧系在一起

我将活下去 如同被捏碎羽翼 不能飞翔的蝴蝶般

刻印下赤红的 赤红的 永恒
你和我合而一体的残骸
有如熏染般蔓延而下的赤红色罪孽也好
疼痛不堪却温柔的伤痕也好 我都想前去拥抱
如今你也同样游荡在名为永远的时空等着我
挥动着残碎不堪的羽翼 在广阔的天空飞舞

8 恋に恋して

作词：Mai Kuraki, GIORGIO 13 作曲：GIORGIO CANCEMI 演唱：仓木麻衣





九兵卫推荐

很多老玩家应该还记得仓木麻衣为 PS2 游戏《宿命传说 2》演唱的那首经典的《Key to my heart》。作为一个很热衷动漫的日本流行歌手，仓木麻衣还是《柯南》的 FANS，她不仅多次为动画演唱片头 / 片尾以及主题曲，甚至还参与过动画中角色的配音。这首由她演唱的《恋に恋して》来自 TV 版《名侦探柯南》的最新 ED，是仓木麻衣最擅长的抒情曲风，非常值得一听。



キミとの恋に恋をしてるだけで
伝えたくてもまだ
秘密にしてるほうが幸せだから
今は私だけの secret love

キミに全然兴味ない
ウソ you are my perfect guy
トキメキは隠せない
ホントは气になって仕方ない
恋に不器用 损な style
キミの前だと 别人みたい
谁にも言えない 秘密のまま

それでも I'm alright
恋の行方なんて
谁にも わからないでしょ oh ohh
きっとこの恋ちゃんといつか叶うはず信じて
まだ it isn't the last chance for me

いろんな love story を
描いてる 胸の中
でも理想にはほど远い
私って わがまま
それくらいのことわかってる
だけどなにかいけないの?

キミとの恋に恋をしてるだけで
伝えたくてもまだ
秘密にしてるほうが幸せだから
今は私だけの secret love

キミのこと想うと
ドキドキが止まらない heart beat
乐しくもなるけど 不安にもなる
このまま臆病な私じゃ驮目だね
ちょっとだけでも勇気をください神様

だからねもうバイバイ 今までの私に
I'm here to tell my love
じっと 待ってるだけじゃ何も始まらないこの先
yeah it is the best chance for me

いろんな love story を
描いてる 胸の中
理想まであとどれくらい?
私って わがまま
それくらいのこと许して
独り占めにしていたい

キミとの恋に恋をし
てるだけで 伝えたくてもまだ
秘密にしてるほうが幸せだから
今は私だけの secret love

想告诉你我只爱你爱的不可救药
但始终没有说出口
现在还是将秘密留在心里最幸福
是只属于我的 secret love

我对你完全没有兴趣
才怪 you are my perfect guy
无法掩饰心中的悸动
其实是太过在乎你而无法抑制
不擅长恋爱 被动 style
只要在你面前 就像陌生人
不能对任何人说 保守这秘密

即使如此 I' m alright
爱情将何去何从
没有人 会知道答案的吧 oh ohh
但是我仍然相信这份爱有一天一定会开花结果
仍然 it isn't the last chance for me

描绘我们 那爱的故事
点点滴滴 在心中
但距离梦想还是很遥远
我只有 放任自己
至少这些事我心中还是明白的
但是又有什么不可以的呢?

想告诉你我只爱你爱的不可救药
但始终没有说出口
现在还是将秘密留在心里最幸福
是只属于我的 secret love

每当心里面想着你
就毫无缘由的心跳加速 heart beat
心中感到无限喜悦 也会感到不安
我是不应该如此这般胆怯的吧
哪怕一点点也好请上帝赐予我些许勇气

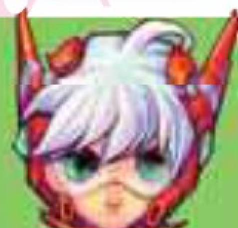
所以就要和过去的自己 彻底地说再见
I' m here to tell my love
明知道 如果从此只是一味等待什么事都不会发生
yeah it is the best chance for me

描绘我们 那爱的故事
点点滴滴 在心中
此时距梦想不知还有多远?
我仍然 放任自己
只有这点还是希望你原谅
只是一心想要将你独占

想告诉你我只爱你爱的不可救药
但始终没有说出口
现在还是将秘密留在心里最幸福
是只属于我的 secret love

9 花标

作词：柳川和树 作曲：柳川和树 演唱：野见山睦未


洛克推荐

“《工作室》系列”的音乐一向以高素质而闻名，作为系列的最新作，《阿希娅的工作室》自然也不例外，本次主题曲《花标》由《梅露露的工作》的插入曲《Little Crown》的歌手野见山睦未演唱。清新的风格和充满温馨气息的画面相辅相成，而野见山睦未那本身柔软的声线也特别适合表现少女那细腻的情思，让人不由自主跟着节奏，和主人公阿希娅一同踏上冒险之旅。



系ごうとした指は空振り
掴んだ风はあの日と同じ匂いがした

笑いたばかりの小さな花に　导かれてくままに
わたしは步き出す

远いどこかへと　辿り着くように
やがてあなたへと　辿り着くように

そして约束が始まる

止まったままの怀中时计
大切に抱えて过ごしている日々にも
新しい出来事がいくらでも起こり续けるから
振り返らず步く

远いどこかへと　辿り着くように
やがてあなたへと　辿り着くように
续く花标

そして约束が始まる

想要牵在一起的手指落空
抓在手中的风和那天一样的气味

在刚刚绽放的花儿引导下
我迈出了脚步

向着遥远的地方 为了到达那里
向着你的方向 为了不久便能到达

于是约定开始了

一直停滞的怀表
珍视地带着它度过的那些日子
因为新的变化随时都在发生
未曾停下脚步继续迈进

向着遥远的地方 为了到达那里
向着你的方向 为了不久便能到达
继续追寻着花的标记

于是约定开始了

10 ユメのなか／わたしのユメ

作词：畑亚贵 作曲：伊藤真澄 演唱：伊藤真澄


九兵卫推荐

《人类衰退之后》的ED是一首充满幻想色彩的歌曲，正如歌名《梦中我的梦》，实力派动漫歌手伊藤真澄以梦幻般的高音描绘了一个梦中的童话故事，飘渺空灵的歌声让人不由沉醉于其中并深受治愈。无论是片尾曲还是这部动画本身，《人类衰退之后》都给我们带来了一个极富想象力的世界、仿若回归起源的幻境，这或许也是我们的内心所真正渴望的。



见てみましょう 最初から
すべてのハジマリを
小さなできごとから大きな变化へと
目を闭じ 思い出を
人类はなぞるでしょう

わたしはいまでも
セカイを信じて旅してる
远くを目指してる 果てしない旅
谁かと似てる梦 谁かの梦のなか
どちらがいいのでしょう?

忘れないってステキ
それは嘘じゃないチカラ

だから见てみましょう
ハジマリの地を
风が吹いてます静かな风
だから见てみましょう
最初の愿い 确かめながら

どうしました? 膝に乘る
リスの子(ミナススメ)栗の旗
勇气を求めてます 森の子どもです
マ－チが鸣り响けば
人类も气づくでしょう

わたしはいつでも
ミライの彼方へ种莳きを
やがては花笑いて 实りの宴
谁かが语る梦 谁かの梦かなう
望めばいいのでしょう?

忘れたいってキモチ
それも嘘じゃないココロ

今日はどうしました?

旗振る子リス
森へ逃げていく安堵の森
今日はどうしました?
膝の上でも 眠りませんか

だから见てみましょう
ハジマリの地を
风が吹いてます静かな风
だから见てみましょう
最初の愿い 确かめながら

一起看吧 从最初开始
所有的起源
从小小的事件化为巨大的变革
闭上眼睛开始回忆
来描绘人类吧

至今为止的我
相信着世界并不断在旅行
向着远方 无穷无尽的旅途
和谁相似的梦 到底是谁的梦?
哪一个才是美好的?

令人难忘的美丽
毫无虚假的力量

所以一起来看吧
起源的大地
风在吹拂 静静的风
所以一起来看吧
同时找寻着最初的愿望

怎么了? 抱膝而坐
岩之子 栗之旗

我是追寻勇气的森林之子
进行曲在鸣响
人类也会察觉

我无论何时
都在向着未来的彼方播撒种子
总有一天会开花结果
谁诉说的梦 到底是谁的梦?
只要祈愿就好了吗?

令人难忘的感受
毫无虚假的内心

今天怎么了?
挥舞旗子的孩子
向着森林逃跑 安心的森林
今天怎么了?
即使躺在膝盖上也无法入眠

所以一起来看吧
起源的大地
风在吹拂 静静的风
所以一起来看吧
同时找寻着最初的愿望

11 Heaven

歌词：田中怜子 音乐：目黑将司 演唱：平田志穗子


狼来了推荐

来自《女神异闻录 Persona 4》中的一首曲子，电子乐器的混合运用充满了现代的感觉，但其中混有少许爵士的元素，两者融合却不显得违和，反而迸发出一种前所未有的新鲜感，这使得曲子带有明显的西洋风格，配以有意为之的英文歌词，令整首曲子像是精心调制出来的一杯鸡尾酒，高雅并带有淡淡的浓烈，却是那么的可口，不会为其冲昏头脑，却会为其渐渐沉醉。不少人可能会对平田志穗子这位歌手感到不熟悉，她是由目黑将司一手提拔出来的歌手，目前演唱过的歌曲也并不多，基本上只和目黑将司合作。她的声线虽然充满了淡雅的味道，但听起来是那么的晶莹且不乏感染力，演唱英文歌让人感觉是那么的舒服。



Can't get my mind out of those memories,
Now Time to tell them don't take my dream.
Still music keeps on turning me from the words that hurt my soul,
Removing doubts from my mind.

Those long days passing by from that door,
Like late summer they slowly fade away.
Finding ways through the favourite tune,
Play all day with my eyes closed.
Those long days passing by from that door,
Like late summer they slowly fade away.
Finding ways through the favourite tune,
Filling me with those sounds.

Can't get my mind out of those memories,
Now Time to tell them don't take my dream.
Still music keeps on turning me from the words that hurt my soul,
Removing doubts from my mind.

Those long days passing by from that door,
Like late summer they slowly fade away.
Finding ways through the favourite tune,
Play all day with my eyes closed.
Those long days passing by from that door,
Like late summer they slowly fade away.
Finding ways through the favourite tune,
Filling me with those sounds.

无法令自己忘记那些过往的记忆，
是时候告诉他们不要染指我的梦了。
不停循环的音乐将我从那伤心的回忆中解放出来，
消除我心中的忧愁。

那些时光从门的另一边流失，
就像慢慢褪去的夏末一样。
闭上眼睛听着喜欢的旋律来寻找着什么。
那些日子从门的另一边流走，
就像悄悄消逝的夏末一般。
通过喜欢的旋律来寻找填补我内心的途径。

无法令自己忘记那些过往的记忆，
是时候告诉他们不要染指我的梦了。
不停循环的音乐将我从那伤心的回忆中解放出来，
消除我心中的忧愁。

那些时光从门的另一边流失，
就像慢慢褪去的夏末一样。
闭上眼睛听着喜欢的旋律来寻找着什么。
那些日子从门的另一边流走，
就像悄悄消逝的夏末一般。
通过喜欢的旋律来寻找填补我内心的途径。

12 Kiss Of Death

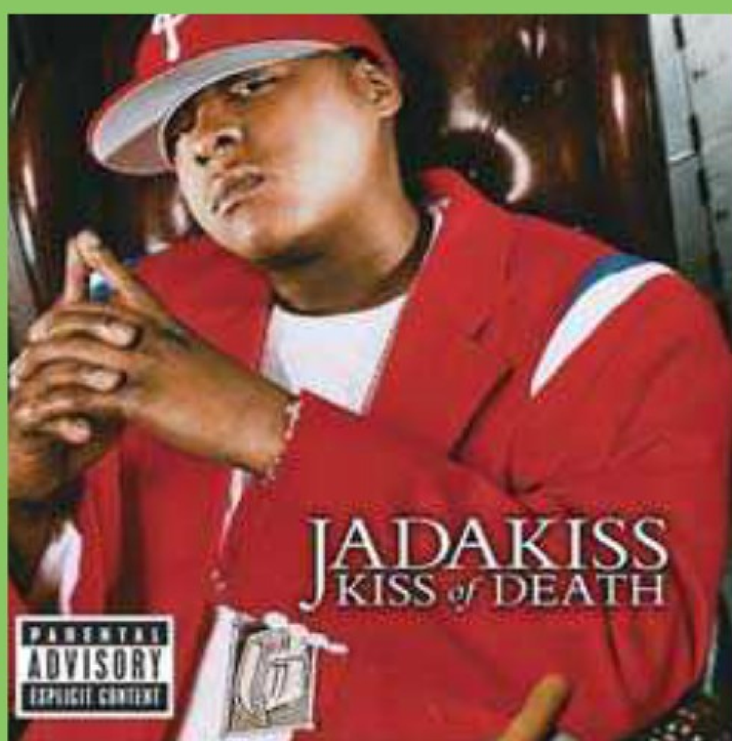
演唱：Jadakiss





华尔兹推荐

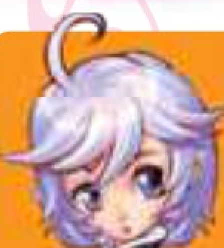
沙箱游戏中在开车时播放的各种歌曲是该类游戏的特点之一，早在GTA黑道圣徒等游戏中，这种乘车后的音乐就是游戏的卖点之一，其中也不乏百听不厌的歌曲，最近推出的无间龙头中就收录了多达300首以上的歌曲，从中国戏曲到重金属摇滚，绝对满足各类音乐爱好者。无奈本作好音乐太多，笔者只能从中选出这首RAP歌曲《Kiss Of Death》。歌曲的演唱者是美国东海岸说唱歌手Jadakiss，和歌曲的名字一样，这首爆发式的饶舌音乐某种方面诠释了《无间龙头》的主题。



13 SigNalize

作曲：Paul Bazooka





铃推荐

当初街机版《DJMAX旋风》第一作刚推出的时候，许多玩家都觉得原创歌曲太少，基本上大多数歌曲都是以往作品中的曲目。其实制作方在“《旋风》系列”初代中没有引入很多原创歌曲，个人倒是觉得情有可原。毕竟“《旋风》系列”属于《DJMAX》在玩法上的一个革新，收录一些耳熟能详的老曲目算是官方打的一个安全牌。如今，街机“《旋风》系列”已经迎来第三作，原创歌曲的数量也多了起来，这次三代的新歌中给我印象最深的就是这首《SigNalize》，至少目前是这样，主要是因为当时在街机厅第一次选新歌的时候就选到这首，而且演奏的过程中歌曲不同阶段的变化也很多，到最后就是一个“赞”。



14 Tears

演唱：Health





伽蓝推荐

《马克斯·佩恩3》的主题曲，是由美国Health乐队演唱的的《Tears》，歌曲的基调十分阴冷，与饱经沧桑的马克斯十分般配，而且整首歌从演奏方式到歌唱方式都十分的迷幻，很好地迎合游戏中主角马克斯因药物与酒精成瘾而产生幻觉的特点，歌词表达出一个人无法从过去中抽离却又渴望抽离过去的一个状态，而马克斯也正正是一个活在痛苦回忆与未来之间夹缝中的人，就这样互相结合，歌曲与游戏的结合可谓淋漓尽致。



Love, save us once
We'll fall from where we？ crawled
Love, save us once

Beware what you want

Trust us now

It's time to let me go
Give up on us
Follow what you want
Trust us now
It's time to let me go
Give up
Give our soul away

Now you will go
Save us once
You'll never let go
Where we crawled
Your memories are wrong
Save us once
You'll never wake up

What you thought you want

Trust us now
It's time to let me go
Give up on us
Follow what you want
Trust us now
It's time to let me go
Give up
Give our soul away

You'll never wake up
It's time to let me, never let go
Follow in your memories alone
It's time to let me, never？ let go
We die alone

爱，曾拯救我们
我们会从摔倒的地方变得堕落
爱，曾拯救我们
认清内心所想

现在请相信我们
是时候放下我们
放下我们的曾经
跟随你内心所想
现在请相信我们
是时候放下我们
放弃吧
让我们那萦绕在你身旁的灵魂消逝

如果你现在
仍旧想拯救我们
那么你将永远无法忘怀
那个我们倒下的地方

你的记忆是错误的
如果你拯救我们
你将永远无法醒来
你所想的，你所渴求的都会变成泡影

现在请相信我们
是时候放下我们
放下我们的曾经
跟随你内心所想
现在请相信我们
是时候放下我们
放弃吧
让我们那萦绕在你身旁的灵魂消逝

你将永远无法醒来
让我们永存在你的记忆
独自跟随你的记忆吧
让我们永存在你的记忆
我们将独自死去

小编与上帝

《游戏·人》第47辑 读者调查

1.您对本期杂志是否满意，请您指出最满意的几篇文章。
2.本期《游戏·人》十周年纪念特刊，对于杂志日后的发展，各位读者是否有什么好建议？
3.对于目前杂志中各个栏目所占的比例，各位读者是否满意？又或是感到有某一方面的内容比例需要增加？



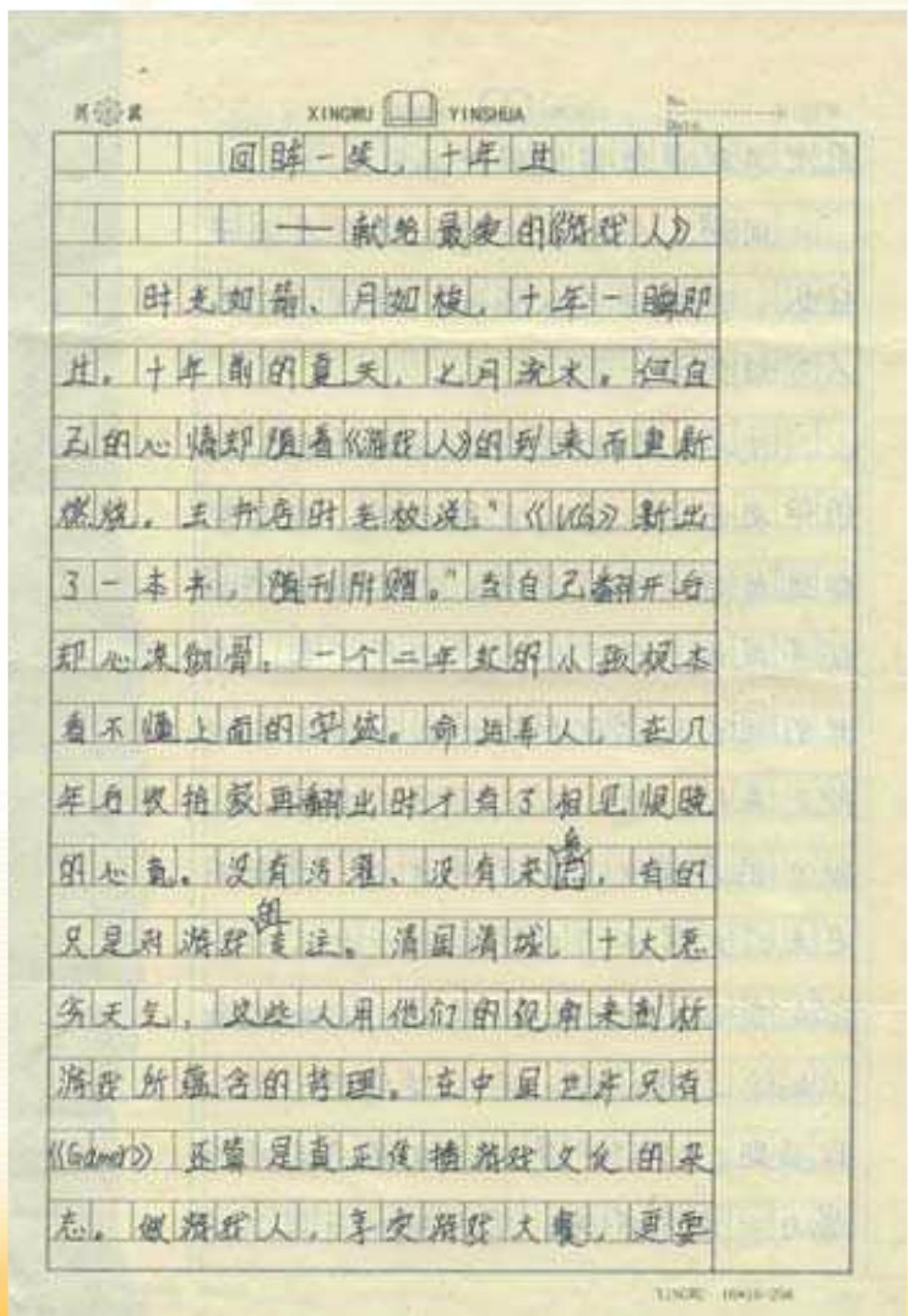
一转眼就进入了8月底，炎炎夏日走到了末端，秋季即将来临，而在这个季节更替的时刻，《游戏·人》终于也迎来了十周年特刊。这是一期特别的杂志，这也是一期充满纪念意义的杂志，人生中能有几个十年，而在这十年中《游戏·人》都能够陪伴在各位读者身边，实在是一种莫大的荣幸。而我们非常感谢各位读者一直以来对《游戏·人》的支持、关注、建议和鼓励。是你们让我们做得更好，而为了不辜负你们的期望，我们也将继续努力创新，锐意改进，为各位读者们呈现出游戏文化的方方面面，并更多地展现出属于我们和你们的游人生活。下一个十周年，《游戏·人》期望能够继续与你们共同度过。

●呼和浩特 流火七月

时光如箭，月如梭，十年前的夏天，七月流水。但自己的心情却随着《游戏·人》的到来而重新燃烧。去书店时老板说："UCG新出了一本书，随刊附赠。"当自己翻开后却心凉彻骨，一个二年级的小孩根本看不懂上面的文字。命运弄人，在几年后家中收拾时再翻出，才有了相见恨晚的心意。没有污浊，没有杂质，有的只是对游戏的专注。清国清城，十大恶劣天气，这些人用他们的视角来剖析游戏所蕴含的哲理。在中国也许只有《游戏·人》还算是真正传播游戏文化的杂志。做游戏人，享受游戏大餐，更要感受游戏带给我们的冲击。

回眸一笑，十年过。年年月月花相似，岁岁年年人不同，惟有《游戏·人》始终如一。

十年，PS2的辉煌PS3不曾延续。NDS的神话在3DS上早已无踪无迹。乔布斯如他所说地改变了世界。一个看似"封闭"的苹果体系却战翻了所有游戏厂商。曾经的国民级游戏如今只剩下《DQ》和《MH》系列。可《DQ》的舍本逐末，《MH》的量产化又能坚持多久？曾经的日系几大第三方如今都在干什么呢？SEGA作品总在十几万转悠，Konami仅靠《MGS》支撑门面。老卡继续他的炒冷饭道路。NBGI更是以授权的方式获得最后一点点资源。SE的呕心沥血之作《零式》即使堪称史诗但终未过百万。十年，改变太多；十年，未曾停息。



回眸一笑，十年过
——献给最爱的游戏人

时光如箭，月如梭，十年一瞬即过。十年前的夏天，七月流水，但自己的心情却随着《游戏人》的到来而重新燃烧。去书店时老板说："《UCG》新出了一本书，随刊附赠。"当自己翻开后却心凉彻骨，一个二年级的小孩根本看不懂上面的文字。命运弄人，在几年后家中收拾时再翻出时才有了相见恨晚的心意。没有污浊，没有杂质，有的只是对游戏的专注。清国清城，十大恶劣天气，这些人用他们的视角来剖析游戏所蕴含的哲理。在中国也许只有《Gamer》还算是真正传播游戏文化的杂志。做游戏人，享受游戏大餐，更要

物是人非事事休，欲语泪千行。十年，《生化危机》成为打枪游戏；十年，《光环》终将易主；十年，一个个知名工作室在EA手中覆灭；十年，又有多少事物像《游戏·人》一样从未改变。十年，坂口博信《最后的故事》也许真的成了他为游戏界留下的最后财富；十年，高桥名人换成光头；十年，山内一典毁了《GT》；十年，神谷英树依然走着不出续作的怪路；十年，小岛每天变换发型走来走去；十年，光荣拿着一堆《无双》不思进取；十年，三上真司还是那么固执。

PS3首发4500元的闹剧，3DS上市几个月降价800元，PSV未发售已跌入谷底……十年，斗转星移。那个月月有百万大作的时代早已死去，一切都在改变，这就是规律。

人生如梦，梦似人生。十年，《游戏·人》也在改变。一张张新面孔给《游戏·人》带来朝气；多哥，阿修罗等人的离去带不走回忆。十年，《游戏·人》从一个蒙昧无知的少年成长为现在的成熟青年。胜哥，纱迦撑起了中国电视游戏的最后尊严。电软倒下，中国只剩UCG在独领风骚。但，UCG一改再改，页数一充再充。买个小编一个专栏，除了攻略还有广告。新作快递每刊寥寥几个游戏，只有《游戏·人》，内容详实、语言透彻、危言危行、从不做作，只是为了让读者们爱上游戏，追求超越游戏表现的更高境界。

2012年，索尼到了生死存亡的一年。苹果携带着ITV准备席卷电视业。三大游戏机厂商新主机的神秘面纱将被揭开。被iPhone，iPad冲击的掌机与电视游戏得何去何从。

2012年，新的十年即将开始。对于《游戏·人》也多出更多期待。希望《游戏·人》有更多ACG内容介绍，希望《游戏·人》多给读者一些展现自我的机会，增加刊登的几率，希望光盘中能加一些关于游戏制作人或一些工作室的内容，希望增加一些游戏有关的官方小说，当然，最终要用心去视线的还是努力为读者提供更多互动的机会。

新的十年，希望《游戏·人》再续辉煌，创造奇迹。



这是来自呼和浩特的流火七月读者亲手在原稿纸上一笔一划写出来的实体来信，而且还是他在高三那紧张的学业中抽空所写，实在是《游戏·人》十周年期间小编们收到的最大惊喜。在这个E-mail泛滥的年代，能够读到一封手写的平信实在是难得，在此，我们先要谢谢流火七月读者的用心与诚意，同时，虽然因为出版周期的关系，他在看到我们的回信时相信已经是9月初，尽管来得有点迟，我们还是要祝你高考顺利，并愿你在大学的新生活中找到更多的乐趣。大学是学生生活的新篇章，一定要把握人生，不可浪费青春哪。

说回正题，其实在收到来信之初我也是吓了一跳，因为流火七月读者今年才高考，如果十年前就开始接触《游戏·人》，那可真是个早熟的天才儿童。当然一路读下去，就发现原来只是初次相识，不过倒也算是种缘分，多年后能够被你重新拾起并爱上，相信也证明了《游戏·人》在诞生之初便具有的强大魅力。十年岁月让游戏界历尽变迁，回首看去，才会惊觉我们所熟悉的游戏世界原来历经了如此多的变化，而跟随着游戏界的改变，《游戏·人》也在不断地进行着自我改进，以适应日新月异的世界。但也正如流火七月读者所说，《游戏·人》的核心宗旨一直都没有变，仍然在坚持着属于自己的道路。在下一个十年中，希望《游戏·人》仍然能够伴随读者们度过人生中的另一段重要的时光，陪你们历经人生沉浮。

最后，还要感谢流火七月读者提出的建议，ACG作为游戏文化的一个主要组成部分，一直都是我们关注的重点，近期加入的东瀛采风和经典栏目动漫秀一直都有这方面的内容，希望日后推出的新内容也会得到各位读者的喜欢。同时，我们也会进一步加强杂志与读者们的互动，或许在日后除了小编与上帝栏目，读者们还会有更多在杂志上发表自己观点的机会哦，请继续关注《游戏·人》，并与我们一同进步。

●成都 张博武

《游戏·人》从创刊到五年、八年、十年；UCG从略显CULT的先锋杂志到今天根基扎实的潮流志；自己玩的游戏从小时两毛五一个代币的小蜜蜂进化到客厅中的X360和PS3；身边的玩友来来去去，现在却只有自己一人还在坚持。游戏对于钢铁丛林中的忙碌身影来说已显得过于沉重和奢侈，更多的意义也仅剩下了怀念。“你还在玩？”朋友看见书柜里的《游戏·人》和《UCG》时总会这样问道。而我也总是笑笑，偶尔会给他们解释下《游戏·人》是怎样牛逼的一本文化书刊，在如今这个快餐年代是多有品味的一种选择云云，然后在他们似懂非懂的眼神中以居高临下的姿态品评一下他们手机中的休闲游戏是多么不堪，倒也别有一番情趣……也许游戏已经融入了自己的血液，成为了基因的一部分，就像每隔两三个月就会上UCG官网刷刷《游戏·人》新刊的消息一样，习惯，无需多言。

十年，对于一本口味和定位都可说是小众的纸媒而言，能活着已实属不易，想想前阵倒下的另一本同类刊物，《游戏·人》不仅还活着，至少目前看来活得还算不错就更可称得上是一种奇迹了（笑）。对于奇迹这种存在来说，能坚持十年已不仅仅是一种精神，更是一种责任，因此生日祝福什么的都已是多余，就像多年未见的老友，再多的想法，都比不上一句简简单单但却实实在在的问候。你若安好，便是晴天！最后附上家中小囡囡的“玉照”晒一下。



谢谢张博武读者的来信和对《游戏·人》的肯定与祝福，这里也要恭喜你成为人生赢家，成家立室传宗接代，解开人生中的重要成就/奖杯。正如你所说的，比起UCG，《游戏·人》的读者群定位会更为集中，对应的年龄层次也较高，不过也正因为如此，我们拥有着一群极为忠实的读者，这也是《游戏·人》能够渡过十年风风雨雨，仍然能继续陪伴在各位读者们身边的秘诀。在日后我们仍然会为张博武读者在内的众多读者提供更多更全面更专业的游戏文化内容，与你们共度更多人生中的美好时光。

●大连 严灿

我是从8周年那期开始买这本杂志，算是个新读者吧，但对这本杂志是爱不释手，相见恨晚！于是又给收集了~~~说实话，随着学习，工作，身上的责任越来越多，我们能留给游戏的时间越来越少了，慢慢从玩游戏转变成看游戏，再到品味游戏，所以这本杂志算是太合我的口味了，能在天朝看到这样一本杂志存活至今，实属不易。感谢这10年，一路相伴。下一个10年，我们再见吧！



严灿读者的收藏实在是丰富（我才不会说双人大床把睡宿舍的我闪瞎了狗眼什么的！），连两本《游戏·人 小说版》都有收藏，令人羡慕。相信多数已经走出社会的读者都会遇到和严灿读者一样的问题，能够玩游戏的时间越来越少，但却又放不下对游戏圈子的挂念。很荣幸《游戏·人》能够满足你们对于游戏文化的热爱与需求，并成为连接各位读者与游戏圈子的一道桥梁，下一个十年，有你们的相伴，我们将继续努力向前。

●上海 王菁益

杂志创刊快十年了，特别祝贺和感谢编辑在这十年间辛勤努力，坚持把一本文化内涵十足的杂志办得这么有声有色。对于十周年特刊，提一点建议，参考参考，也许能多一种制作思路。

杂志内容上，各位撰稿人以十年为主题的展望、回顾，参与制作过杂志的编辑也希望能写点什么，特别是卷首，每次卷首都富含哲理，泰坦能不能回归一下写个卷首什么的、回顾什么的，经历了这么多应该能写出不错的文章。以前当年的慕容非，不知道能不能也写点啥，没记错的话制作《游戏·人》第一个想到的好像是这位，十年过去了，看到当年自己的想法现在走过了这么多路，多少也会感慨一点。

赠品部分，有什么好的图可以考虑放在DVD里，金曲什么肯定也要送，一部分可以和往常一样，近期金曲，另外可以添加一部分，把杂志十年来送的歌曲中选出一部分，弄个精选集，忆往昔，感觉一定也不错的。

最后还是祝杂志十周岁生日快乐，未来十年继续坚持把游戏文化、动漫文化做好、做强！



王菁益读者的来信不但情真意切，也非常有创意，特地拍摄了《游戏·人》附赠的光盘作为纪念，十周年来，除了游戏文化内容，我们也为各位读者推荐了不少优秀的ACG音乐，不知道是否有哪一首成为了你们心中永恒的回忆。最后，还要感谢王菁益读者对于杂志提出的热心建议，在各位读者的帮助下，下一个十年，《游戏·人》一定会呈现出崭新的面貌，并以精益求精的态度，继续为各位读者奉上精彩的内容。

●Pliosaur

我的第一台游戏主机和绝大多数人一样，“小霸王其乐无穷啊~”。我只有两个游戏盒，其中一个“64合1”最让我印象深刻，里面有赢了之后会有小人出来跳舞的俄罗斯方块，还有沙罗曼蛇，能熟练通过1-1和1-2的马里奥，砸冰块的爱斯基摩人，踢馆的成龙....

接下来我便与UCG结缘，我的第一本UCG是有恐怖游戏十宗罪的特企的那刊，之后就没有断。看了UCG，我才知道原来“游戏界”有那么大学问。也接触了3个月才出一本的《游戏·人》。之后不久就遇上了那最最给力的一次E3，认识了《神秘海域2》和《战神3》。索尼三公主的这两款游戏让我完完全全地成为了她的追捧者，没有次时代主机的我只能如饥似渴地一边边看游戏光环和网上的游戏视频攻略。膜拜那种画面，剧情......到了痴狂的程度！

去年暑假，恰巧有机会我爸的同事借了我一台破解的ps3，膜拜了许久的游戏终于能让我亲手玩到！借来的总归要还，但是我实在是不能割舍游戏，最终毅然决定花掉自己辛苦存的零用钱投入正版的怀抱。我现在终于也是本时代的一员了，PS3终于不是借来的了，真是让我泪流满面，我零用钱也花的所剩无几，但是在我看来这都值得！！



▲zhanghu330读者发来了自己充满个人独特风格的漫画庆贺《游戏·人》十周年。

Pliosaur读者的故事实在令人感到很励志，花了自己辛苦积蓄的零花钱来买下自己心仪的主机，而且还要走正版路线，这对于一般玩家来说可不是一件容易的事情。希望你能够在《游戏·人》的陪伴下继续你的游戏生涯，玩到更多PS3上的独占大作。

●赤峰 赵佳

对四十六期《游戏·人》很满意，特别企划《巨人的丰碑》和《质量效应》都很喜欢，一晃都10年了，买了10年的《游戏人》啊。以前家这边没有卖，网络又不发达。每次知道新书出了，都要去邮局汇款买。现在的杂志印刷的质量也上去了，也从过去的CD改为DVD了，确实是进步了。希望以后能够不定期的送一些别的赠品，比如游戏周边的钥匙扣之类 。还有希望DVD里收录的音乐不要老是日本的歌曲，现在欧美和各种无词的配乐也是很经典的啊，记得《荒野兵器》的口哨，没有歌词只是配乐也一样感人啊。最后希望游戏人能越办越好坚持下去。



▲马连滔读者来信晒了晒他那收藏丰富的书柜，一众小编们顿时瞎狗眼，纷纷表示自己当读者时的收藏都弱爆了。

赵佳读者的经历让我想起了自己在穷山沟读大学时的凄惨经历，情况也是和你相差无几，还要跑到附近的村子里去邮购杂志，辛苦之处实在难以言表，能够在如此艰苦的条件下继续支持《游戏·人》，实在是我们的荣幸。同时，作为特企的统筹人和“《质量效应》系列”粉丝，也要谢谢你对上期两篇文章的喜爱。

●哈尔滨 张博宇

前日与某88女短信互侃，自己调整到年轻心态来应对，可88女的直率还是让我惊讶莫名，跟不上思路，她说：你老了。让我突然觉悟到了我确实老了，至少是相对于现在的90后来说。此前以为保持年轻的心态就会和现在的年轻人相处到一起，却忽略了这个“年轻心态”的含义，对于我来说年轻心态是80、90年代的记忆与生活方式，是电视游戏，是包机房游戏厅中的怪味，是朋友们争抢游戏手柄的嬉闹，而对他们来说年轻是PC游戏，是舒适的网吧环境，是躲在电脑后面与人交流不用负责的轻狂。生活方式潜移默化的塑造着新生代棱角分明的性格，技术进步是这种塑造过程的放大器，成倍的加快着人性格的固定时间。

电视游戏在国内销售量比前些年多很多，受众也更广泛了，可是这个游戏圈却散了。以前我们在游戏中的快乐是陶醉于另一个世界带给我们的满足，游戏外的快乐却不在于玩了什么，也不在于输赢，而是与朋友的相聚，相同的行为让人们感觉到不孤单，与朋友玩乐的快乐核心来源于由人的社会性决定的相同行为模式带给人的满足感。现在跨国公司为了盈利将玩家区分成越来越小的单位以实现利润最大化，直至技术进步可以将玩家变成个体牵制在家中舒服地通过网络与好友对战合作，节约了时间，却丢失了最重要的与人交往的快乐，这也许是现在玩家感到玩游戏无聊的原因。

对于杂志来说，编辑是否能跟上新时代也不在于心态的年轻，而在于心态所处的年代，若心态处于80、90年代，那么年轻的心态也只是那个时代的反映，与现在的年代是不一致的。10年对于一本游戏杂志来说不算短，我希望杂志越办越好，所以写出这些自己的感想为杂志提供个参考，希望编辑们能全心地体会新时代的环境，让杂志在新时代里成长。



▲周昂读者用他的《游戏·人》收藏拼出了一个10用于祝贺《游戏·人》十岁生日，实在是诚意十足。

张博宇读者的来信也让我这个85年生的80后禁不住感叹，出了校门几年，几经波折，心态就慢慢地变了，不知不觉就被贴上了“心态老”这个标签。我想这也从另一个角度说明了张博宇读者的感慨，除了成长环境，生活环境的不同也会影响我们的心态，尚在校园时和投身社会后的心态也会发生变化，所以，不同年龄的人之间其实有时候差别最大的不是心态，而是身处的环境。但同时我们也必须承认，张博宇读者说的是对的，只有全心地体会新时代的环境，才能让杂志在新时代里成长。所以，我们期盼着新时代的读者们能够给予我们的建议，让我们做到与时俱进。

●华子龙

希望游戏人的小编们还记得我，我就是那个曾有幸代表了海外学子的一位稍微有些特殊但其实很普通的游戏人，大概在25期前后我曾经给游戏人写过一封挺长的信，那封信现在还存在已发邮件里，时不时还被我拿出来看看。

看到很多玩友抒发一种无奈的情感，说长大之后对游戏失去了兴趣，这里不才有一点小小的感受与诸位分享。小一些的时候，我玩游戏有一种炫耀的心态，用现在的话说，就是“刷成就”，总想在人前证明自己是“任饭”，“生化饭”，“轩辕剑饭”。。。于是拿到一款自己标榜的游戏的续作，就逼着自己快些打穿，然后去论坛上大放厥词。可是偏偏本人是杂食性动物，向来吃得多而不精。最后一次逼自己打游戏，是《轩辕剑》的外传《汉之云》。玩了一半，实在受不了了。之后大概有一年没有再碰任何游戏。我终于以为，自己长大了。



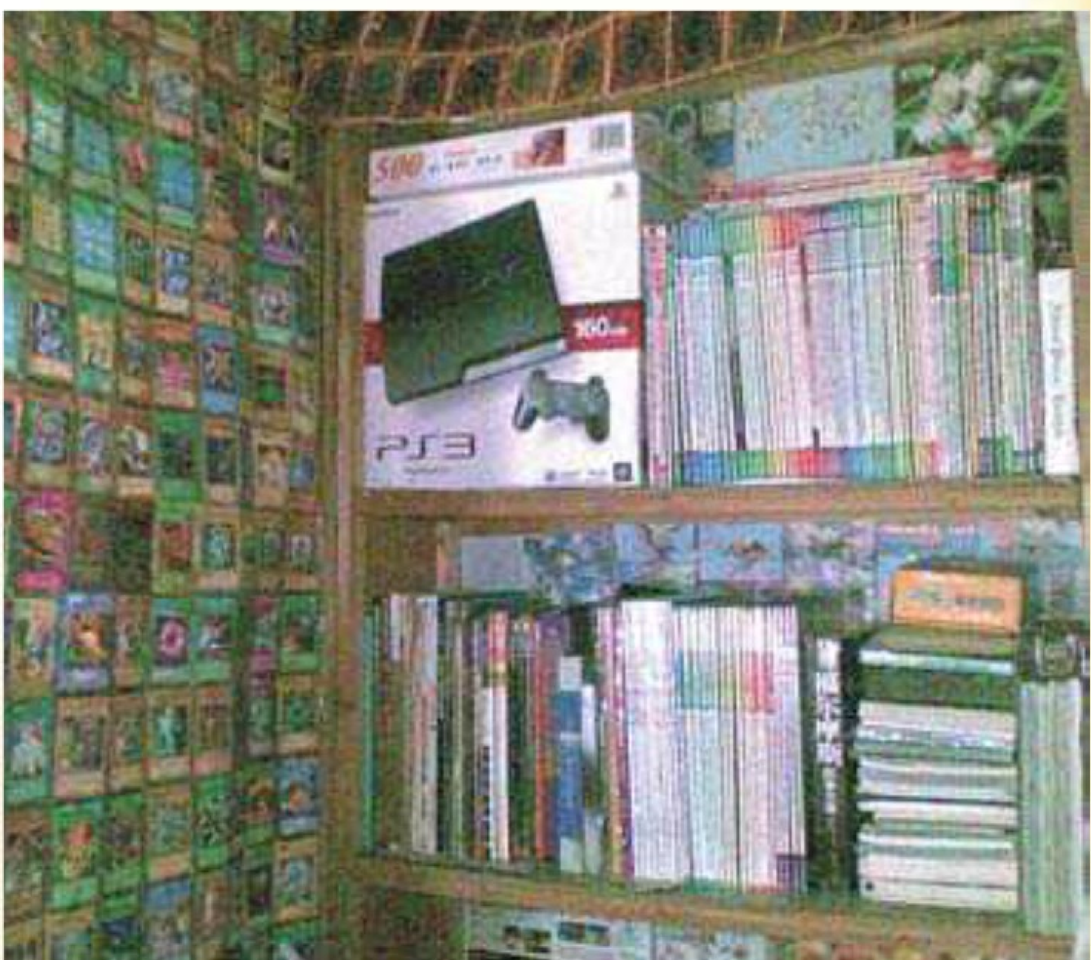
▲笛音读者的《游戏·人》收藏竖列成一行，非常有气势。

后来在这边认识了一个老美朋友，一来二去又撮上了，一起打了几个双打FPS，《战地双雄》，《生化5》，《战争机器2》，竟然又找回了玩游戏的乐趣。于是渐渐明白了，玩游戏从来就不是任务。觉得累了，倦了，不想继续了，就放下手柄，出去转转，看看电影，听听音乐，看看书。等到有了游戏的心情，再回来继续。永远不要问自己，为什么不想玩了，为什么没激情了。这和失眠的人躺在床上问自己为什么睡不着一样，纯属自寻烦恼。

华子龙读者文才斐然，洋洋洒洒地写了五千多字的来信，其中不乏许多精彩的段落和非常中肯的建议，可惜限于篇幅，这里只能节选刊登最精彩的一段。古人有云，过犹不及，这番道理用在游戏上是最适合不过了，作为游戏编辑的我们更是深有体会，有时候了为了制作攻略通宵达旦地打游戏，接下来几天什么游戏都提不起兴致玩。各位玩家也要记得，适度游戏才是最健康的游戏方式哦。

●上海 吴广勤

第46辑的《游戏·人》杂志在畅快淋漓中阅读、享受过了。对我而言，最满意的文章非《卷首特稿 谷歌革命：科幻与现实》、《传世之书 高清时代的那些事儿—浅谈图像进化史》和《动漫秀 回归心灵的净土—走进治愈系动画的方寸天地》这三篇莫数了。《谷歌革命》深入浅出地讲述了谷歌这家少有的可以以“伟大”来形容的公司目前和将来的远景，为身处时代洪流中的玩家/读者指引了方向；而《高清时代那些事儿》则从主机出发，以显卡为基点，从软硬件角度深入透彻地分析了主机对图像处理逐步进化的历程和未来；最后，对于我这个想到治愈系动画，条件反射地只会联想到《水星领航员》孤陋寡闻的人而言，无疑是大开眼界，提升了修养。



▲高达高手读者来信晒他的书柜，顺便用满墙的《游戏王》卡片震慑了小编们。

感谢吴广勤读者对于杂志内容的赞赏，你所喜欢的三篇作品都是最能体现《游戏·人》风格的作品，希望在日后我们推出的重磅内容也能够如上期般地得到你的喜爱。



▲昕闻莲菠读者的《游戏·人》杂志收藏，简单整洁，干脆利落。

●明镜·阅者

04年我的高考成绩不理想，于是复读了一年。04年年底那会，我在复读学校里面实在熬不住了，就托朋友出去随便买些游戏类的杂志。于是认识了UCG，认识了《游戏·人》。

05年我开始逐渐收集《游戏·人》杂志。但那会没有收集完整的心情。漏了不少，如今想来很是遗憾。喜欢这个杂志，不止是游戏，不止是生活，更是文化。也是我成长的记忆。

我在成都读书时，恰好认识了一位游戏制作者。那时候他还年轻，我大二他大三。后来他走南闯北，离开了成都去了深圳，最终还是回到了成都。也想记录一下这样的经历。

不知道贵刊是否接收游人小说投稿？我的文笔比较接近小奥斯卡捧了个脆的。也想趁此机会总结一下我人生最黄金的年纪里，游戏人和我一起走过的道路。



《游戏·人》的游人小说栏目一直都在面向广大的读者和撰稿人们征集稿件，像明镜·阅者读者这样有意记录自己自己游戏生涯的读者请一定要投稿到我们的邮箱gamer@ucg.cn，一经采用，就可以登上杂志与广大读者见面了哦。

●justice11

看到303《游戏机》，才发现《游戏·人》也不知不觉已经发行10年了。记得早期自己这里是小城市只有一家卖的，每次都要去好几趟才能买到。后来因为《游戏·人》只是小众的读物人家根本不卖了，就只能去邮局汇款买书。那是每次买书都是那么麻烦，要等很久才能拿到书。有时候邮局来的太慢自己怕邮寄的过程中书丢了，还去邮局再买一本，至今家里的《游戏·人》有好几期都是两本呢。呵呵。再后来有了网络售书，自己也办了张网银可以网上买书了，确实方便不少。十年前20来岁的年轻人不经意也变成了30多岁的大叔了。回首10年

《游戏·人》陪我走过了自己的青葱岁月，至今还记得《游戏·人》的那篇“火花天龙剑火焰女皇”的经典邪道攻略FF最低等级通关，那真是要技术有技术，要文笔有文笔啊。10年间《游戏·人》也在不断地进化，许多栏目消失了，许多栏目加了进来，自己也已经习惯了每次看到《游戏·人》直接就买的习惯。《游戏·人》也已经成了生活的一部分，买了虽然有时不能马上全看完，也会找时间慢慢看完。

这里也希望《游戏·人》能越办越好，自己可以再写20年，30年。时间可以把我们变老，但不可以让我们不去热爱游戏，生活可以改变我们，但不能改变我们爱游戏的心。虽然《游戏·人》不能像《游戏机》那样变得大众向，但是我也会一直支持她！！！！希望她越来越好！！！！GOOD LUCK！



justice11对于《游戏·人》的祝福相信也代表了读者们对于《游戏·人》的祝愿，十年光阴，能有各位读者们的一路支持，的确是一种运气，也是一种福气。我们也盼望着20年、30年后，仍然能够为读者们提供最为专业的游戏文化信息与文章。

●混沌之轨迹

02年到12年，又一个十年过去了，08后的我也由少年步入中年了，真是蓦然回首恍如隔世般。

大概从小学2年级被老哥拽进那时候的街机游戏厅开始，我与游戏就结下了不解之缘，在游戏的道路上跌爬滚打了近20多年，我常常和朋友闲侃别和我说网龄，哥儿们的游戏年龄绝对比你网龄大。

作为08后的我是幸运的，虽然儿时的娱乐节目没有现在这么丰富，但每天放学写完作业后和小同学们在游戏厅里打打游戏，日子过得那真是无忧无虑。从上学到工作，游戏一直陪伴着我，我快乐因为它，我痛苦还是因为它。对于游戏，我是千言万语般的化作一句话：大家SAVE好，LOAD好。

说说正题吧，02年还是上大学了，对于01年就发售的GBA我是乞盼了好久，打算在上学的一两个月内搞定一台，结果天不遂人愿，从9月份入学开始，钱就一直没攒下，结果到了12月好不容易东挪西凑弄到了600多银子才把一台银色的GBA抱回了宿舍，从此开始了我真正的掌机之路。

06年大学毕业了，在外省找的工作，发工资的第一个月就是奖励自己一台心仪的NDS，白色的。那时候NDS还没有完全破解，我的机器买时是刷过机的，可以玩GBA，于是我那台GBA就光荣的也是永久得躺在抽屉中了。08年初，买回了PSP2000，终于双掌机达成，这是我第一次可能也是最后一次掌机全达成了。当时还在PS2和PSP之间犹豫了很久，最终还是决定买台PSP，毕竟PS2已经到了末期，价格估计也会在降的。买了后不久很庆幸，PSP在软破解一路高歌后，终于在新主板面前遇到了瓶颈，那时候PSP的价格又开始回升了。08年末，网购了台PS2,于是开始恶补《机战》和《恶魔城》（这俩些列的游戏也是最耗我时间的），不过可惜的是通关的却没几个。到现在为止,《恶魔城》两作是借助金手指通关了,《OG》和外传普通模式通关,也成为我为数不多的能通关的PS2游戏。

游戏对我而言已经成了生活的一部分，不论我玩不玩，它都在影响着我的生活，有这么个朋友一路陪着自己也挺好的，起码我不再孤独。



看完混沌之轨迹读者的来信，实在是有种心心相惜的感觉，当年我也是凭自己的零用钱来买GBA、NDS和PS2等主机，虽然存钱时存得很苦，但玩上游戏后，一切的不愉快都一扫而光了。直到PS2时代，《机战》都是我最常玩的游戏之一，而GBA上的《恶魔城》更是玩了几百小时，如此珍贵的回忆，如今是几乎再也找不到了，但也正如混沌之轨迹读者所说，游戏已经深入到了我的血脉当中，成为了我生命的一部分，是无论如何也不会忘怀的。希望在下一个十年，《游戏·人》也能够成为各位读者们生命中的一部分。





GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

2012.8
Vol.
47
UCG



[动漫秀]管挖不管埋——细数那些坑王之王
[映画馆]英雄拼图——关于《复仇者联盟》的前世今生
[游戏议会]一半天堂，一半地狱
[斑斓之书]在钢铁的苍穹下：蒸汽朋克的幻梦世界
[电玩秘史]中看不中用？Namco机器人秘史/《大金刚》：不为人知的幕后英雄们
[工作室物语]无战神，亦传奇——圣莫尼卡工作室的副业

游戏·人 光盘定价：22.00元
本手册随盘附赠不能单独销售